

M 2018



# *O álbum ilustrado como transmissor da tradição madeirense*

Relatório de Projeto

Juliana Carreira

Relatório de projeto apresentada  
à Faculdade de Belas Artes do Porto  
em Design de Imagem

The background of the entire page is a grayscale photograph of a church tower, likely the Igreja da Matriz de Vila Rica. The tower is multi-tiered with arched windows and a cross on top. In the foreground, there are strings of garlands (fios de ouro) hanging across the frame, partially obscuring the church. The text is overlaid on the upper left portion of the image.

# *O álbum ilustrado como transmissor da tradição madeirense*

## Relatório de Projeto

Relatório de projeto apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design da Imagem, realizada sob a orientação científica do Professor Doutor Júlio Dolbeth.

Setembro 2018



## Agradecimentos

Ao meu Pai, por toda a psicologia inversa que me faz seguir em frente.

À minha Mãe por ser um ouvido constante e à minha irmã que está sempre perto mesmo estando longe, vocês são sempre os pilares deste meu percurso.

Ao Roquelino Ornelas e à Isabel Ornelas por todo o apoio incondicional, inspiração e envolvimento neste projeto.

A todos os que me ajudaram de alguma maneira a contar esta história, em particular os que cantam, dançam, falam e escrevem a tradição folclórica madeirense e a todos os que me ouviram e apoiaram ao longo deste caminho.

Um agradecimento especial ao meu orientador Júlio Dolbeth por todo o apoio demonstrado e por me fazer acreditar na pertinência deste meu projeto.

Este trabalho é dedicado ao meu Avô, José de Sá, fundador do grupo folclórico do Caniço que me ensinou, entre muitas outras coisas, o respeito e o gosto pela cultura tradicional madeirense.

## Resumo

Desde os primórdios da civilização que sentimos necessidade de comunicar. A comunicação fazia-se através de narrativas visuais, no tempo em que os primeiros habitantes que temos conhecimento, pintavam as caçadas nas paredes das cavernas. A comunicação está presente na condição humana. A necessidade de interagir e entender o outro está na raiz da linguagem, da literatura, da filosofia e das artes.

Neste contexto, o folclore serve, há séculos, de instrumento e ferramenta de divulgação dos hábitos, costumes, acontecimentos e histórias das gentes. É o folclore que nos dá a conhecer o ADN de um povo.

A Madeira acumulou, ao longo de séculos, uma tradição folclórica muito rica e variada, fruto de uma história povoada por elementos como o povoamento, o papel da ilha nas rotas migratórias e mercantis, a escravatura, a relação entre o homem e a natureza que o rodeia e a diáspora. Todos estes fatores resultaram nas lendas, na música, na literatura, na gastronomia, no falar e nos costumes que refletem a alma madeirense.

Este projeto visa abordar duas temáticas de estudo, a tradição presente num arraial madeirense e o álbum ilustrado enquanto artefato que possibilita a materialização e transmissão da mesma.

Falamos dos elementos que caracterizam os aspetos gráficos presentes num álbum-ilustrado que possa cumprir o propósito desejado, a inter-relação da linguagem verbo pictórica e do conceito de álbum-ilustrado intergeracional.

Os casos de estudo foram selecionados pelo seu carácter formal.

Abordamos a temática presente num arraial madeirense focalizando-a nos objetos presentes nesta festa popular e desenvolvemos o processo que foi necessário para realizar um artefacto que a espelhasse.

É de salientar que este é um trabalho de ilustrador, com um cariz subjetivo tanto na tomada de decisões no que toca aos aspetos temáticos, como também nos gráficos, uma vez que sou natural desta ilha. Escolhi objetos que considero icónicos e possíveis de produzir uma relação entre eles, resultando numa narrativa que espera despertar o interesse de um público-geral.

Palavras-chave:

Arraial; Objetos tradicionais madeirenses; Álbum-ilustrado; Ilustrador-autor

## Abstract

From the beginning of the civilization we had to communicate. The communication was made through visual narratives, since the first habitants that we have knowledge, painted the hunts in the walls of the caves. Communication is present in the human condition. The need to interact and understand each other lies at the root of language, literature, philosophy and the arts.

In this context, folklore has served for centuries as an instrument and tool for spreading habits, customs, events and stories of the people. It is the folklore that gives us the DNA of a people.

Over the centuries, Madeira has accumulated a rich and varied folk tradition, the fruit of a history populated by elements such as settlement, the island's role in migratory and mercantile routes, slavery, the relationship between man and the nature that surrounds him. All these factors have resulted in legends, music, literature, gastronomy, speech and customs that reflect the Madeiran soul.

This project aims to address two study themes; the tradition present in Madeira traditional festivities and the picturebook as an artifact that enables the materialization and transmission of it.

We talk about the elements that characterize the graphic aspects present in a picturebook that can fulfill the desired purpose, the interrelationship of the pictorial and verbal language and the concept of an intergenerational picturebook.

The case study works that are presented refer more to the formal aspects rather than the thematic ones.

We approach the present theme of a Madeiran festivity focusing on the objects present in this popular festival and we developed the process that was necessary to produce an artifact that would mirror it..

It is important to point out that this is an illustrator's work, with a subjective aspect both in the making of decisions, the thematic aspects and the graphic ones, since I am a native of this island. I chose objects that I consider to be iconic and possible to produce a relationship between them, resulting in a narrative that hopes to arouse the interest of a general public.

Keywords:

Arraial; Traditional objects of Madeira; Picturebook; Autor-illustrator



## Índice

Agradecimentos	III
Resumo e palavras-chave	IV
Abstract e keywords	VI
Índice	VIII
Lista de figuras	X
Introdução	13
Metodologia	15
Objetivo da investigação	15

I- Enquadramento e Fundamentação teórica	17
1- Diálogo cultural em imagens	17
2- Álbum-Ilustrado	17
2.1 - Álbum-ilustrado: origens e evolução	18
2.2 - Caracterização do álbum-ilustrado	19
2.3- A narrativa no álbum ilustrado não ficcional	20
2.4 - A audiência crossover do álbum ilustrado	20
3- Caracterização de personagens	22
3.1- Personagens objeto	23
4- Casos de estudo	24
4.2- Uma cova é para escavar- Maurice Sendak	25
4.3- Mário Costa	27
4.1- A Rainha do Norte- Joana Estrela	28

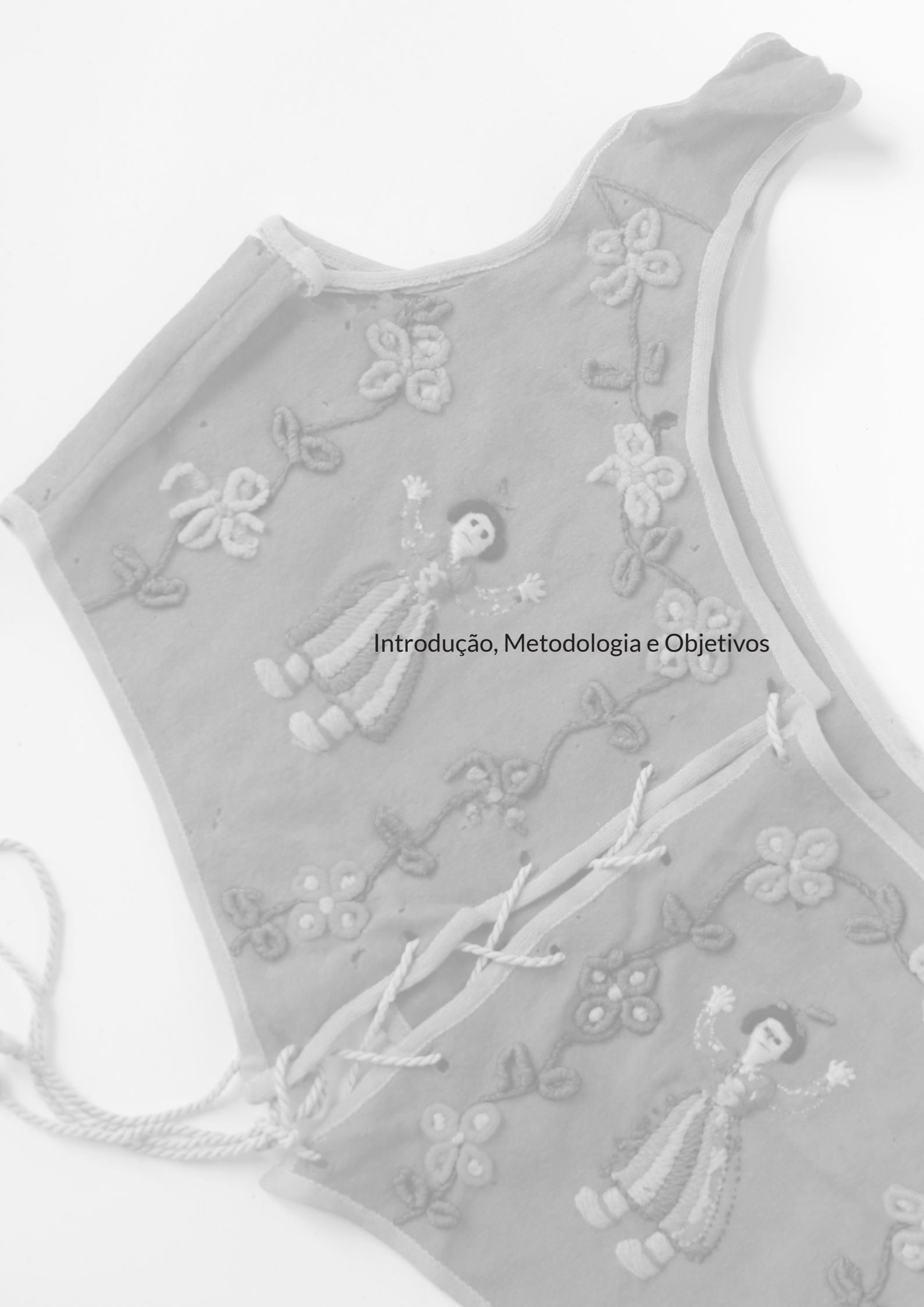
II – Projeto “o arraial dos gigantes”	32
1- Enquadramento temático: Um arraial madeirense	33
1.1- O folclore	34
1.2- A gastronomia	36
1.3- O artesanato	36
2- Metodologia	38
3- Processo	39
3.1- Estratégia editorial	39
3.2- Desenvolvimento da narrativa textual	40
3.3- Criação do storyboard	44
3.4-Storyboard do projeto	46
3.5- Ilustrações, da realidade ao desenho	49
3.5.1- Caracterização das personagens	49
3.5.2- Construção das personagens	51
3.6- Design do livro	54
3.6.1- Formato	54

3.6.2- Tipografia	54
3.6.3- O Peritexto (Capa, Contra-capa e Guardas)	55
4- Conceção do álbum-ilustrado	55
5- O artefacto final	56
5.1- Demonstração do artefacto final	57
 III – Considerações finais	76
Bibliografia	79
Outras referências visuais	83

## Lista de Figuras

- Fig.1- Capa Uma Cova é para Escavar- p.25*  
*Fig.2- Guardas- p.25*  
*Fig.3- Spread com referência à cova- p.26*  
*Fig.4- Spread com nova referência à cova- p.26*  
*Fig.5- Spread com ilustração detalhada- p.26*  
*Fig.6- Spread com grelha dinâmica- p.26*  
*Fig.7- Cartaz 1 para Grémio dos Exportadores de Fruta e Produtos Agrícolas da Ilha- p.27*  
*Fig.8- Cartaz 2 para Grémio dos Exportadores de Fruta e Produtos Agrícolas da Ilha- p.27*  
*Fig.9- Cartaz 3 para Grémio dos Exportadores de Fruta e Produtos Agrícolas da Ilha- p.27*  
*Fig.10- Capa A Rainha do Norte- p.28*  
*Fig.11- Guardas- p.28*  
*Fig.12- Friso 1- p.29*  
*Fig.13- Friso 2- p.29*  
*Fig.14- Friso 3- p.29*  
*Fig.15- Simetria figurativa como comparação- p.29*  
*Fig.16- Página representativa da sensação de desconforto que a rainha sente- p.30*  
*Fig.17- Página representativa do sentimento de deslocação- p.30*  
*Fig.18- Spread representativo da doença- p.30*  
*Fig.19- Spread representativo do isolamento- p.30*  
*Fig.20- Apresentação das características da doença da personagem- p.31*  
*Fig.21- Apresentação simbólica das doenças da personagem- p.31*  
*Fig.22- Página representativa do isolamento da rainha- p.31*  
*Fig.23- Páginas com uma estrutura dinâmica- p.31*  
*Fig.24- Páginas onde se encontra uma ilustração com detalhe pormenorizado - p.31*  
*Fig.25- Página onde se encontra textura- p.31*  
*Fig.26- Página onde se verifica a superação das adversidades por parte da personagem principal- p.31*  
*Fig.27- Página onde se verifica equilíbrio- p.31*  
*Fig.28- Foto representativa das decorações de um arraial no Caniço, 2018- p.33*  
*Fig.29- Os colares de rebuçados no arraial do Caniço, 2018- p.33*  
*Fig.30- Artesanato representativo de figuras tradicionais- p.35*  
*Fig.31- Teste de Ilustração para representação dos trajes típicos- p.35*  
*Fig.32- Momento da boneca capturado num arraial, 2018- p.37*  
*Fig.33- Storyboard parte 1- p.46*  
*Fig.34- Storyboard parte 2- p.47*  
*Fig.35- Storyboard parte 3- p.48*  
*Fig.36- Estudo para a personagem Carapuça- p.51*  
*Fig.37- Estudo para o personagem Bota Chã- p.51*  
*Fig.38- Estudo para o personagem Barrete de Orelhas- p.52*  
*Fig.39- Estudo para o personagem Mechelote- p.52*  
*Fig.40- Estudo para o personagem Ramo de Romeiros- p.52*  
*Fig.41- Estudo para a personagem Boneca de Massa- p.53*  
*Fig.42- Estudo para o personagem Bolo do Caco- p.53*

Fig.43- Estudo para a personagem Espetada- p.53  
 Fig.44- Capa do artefacto- p.57  
 Fig.45- Contra-capa do artefacto- p.57  
 Fig.46- Pormenor da Lombada- p.58  
 Fig.47- Guardas- p.59  
 Fig.48- Folha de rosto- p.60  
 Fig.49- Primeira página da narrativa- p.61  
 Fig.50-Apresentação do arraial- p.62  
 Fig.51-Apresentação das personagens- p.63  
 Fig.52- Spread representativo do brinquinho- p.64  
 Fig.53- Spread representativo do barrete de orelhas- p.65  
 Fig.54- Representação da carapuça, da boneca e dos trajes antigos- p.66  
 Fig.55- Spread representativo da carapuça- p.66  
 Fig.56- Spread representativo da carapuça e da bota chã- p.67  
 Fig.57- Spread representativo do Bolo do Caco , da Espetada e das receitas de ambos- p.68  
 Fig.58- Spread alusivo à função do Bolo do Caco e da Espetada- p.69  
 Fig.59- Spread representativo da Boneca de Massa, do Ramo dos Romeiros- p.70  
 Fig.60- Spread alusivo à função deste artesanato num arraial- p.71  
 Fig.61- Spread representativo do mechelote e da poncha e seus ingredientes- p.72  
 Fig.62- Spread representativo do despique- p.73  
 Fig.63- Spread representativo do fim da narrativa- p.74  
 Fig.64- Apontamento final do álbum ilustrado- p.74  
 Fig.65- Guardas- p.75  
 Fig.66- Autor Desconhecido, Série Europa CEPT, O bailinho, 1981- p.84  
 Fig.67- Autor Desconhecido, National Customs, brinco, 1982- p.84  
 Fig.68- Autor desconhecido, National Customs, brinco, 1982- p.84  
 Fig.69- Autor desconhecido, Série Europa CEPT, O ano europeu da música, 1985- p.84  
 Fig.70- Autor desconhecido, Europa Stamps, festivals and national celebrations, 1998- p.84  
 Fig.71- Autor desconhecido, bordadeira, 1968- p.84  
 Fig.71- Vítor Santos, Tradições madeirenses, 2001- p.84



## Introdução, Metodologia e Objetivos



## Introdução

Quando nos referimos a um arraial, falamos de uma festa popular com todas as suas particularidades que à partida representam alguns ritos que passaram entre gerações. Ritos que acabam por ter interesse quando analisados enquanto representativos de uma etnografia local.

Uma vez que, a oralidade na transmissão de saberes e culturas pode ser sujeita ao esquecimento, surge a necessidade de alterar a maneira como é transmitida, de forma a potenciar a mensagem

Nos dias de hoje conseguimos apercebermo-nos da falta de interesse do público em geral pelos arraiais madeirenses, através da fraca afluência de pessoas, existem novos interesses que nos afastam das raízes culturais. Por existir a necessidade de que estas raízes não se percam, surge este trabalho com o objetivo de combater essa carência, dando um contributo para que esta realidade se renove, mantendo os aspetos que a caracterizam.

O presente relatório de projeto terá então, como objetivo principal, a criação de uma dinâmica gráfica que permita a inscrição de alguns dos objetos iconográficos madeirenses, contextualizando este mesmo imaginário e o seu vocabulário, na realização de um álbum-ilustrado intergeracional.

Com este projecto procuro novas estratégias de inscrição cultural, para além da compreensão de estratégias já existentes, de maneira a fomentar uma relação entre a cultura popular madeirense presente num arraial e as manifestações relativas à ilustração contemporânea. Para isso, foram essenciais a atribuição de casos de estudo de autores como Mário Costa, Maurice Sendak e Joana Estrela

Este estudo não tem como objetivo criar uma nostalgia com uma herança cultural do passado mas sim criar um dispositivo passível de transmitir a imagem da tradição de uma forma dinâmica e contemporânea permitindo uma nova relação com a herança cultural.

A interpretação do conceito de álbum-ilustrado para um público intergeracional exige que exista um conhecimento aprofundado das origens do mesmo, da maneira como a linguagem simbólica é interpretada, do modo como a utilização estratégica dos elementos de design num álbum pode potenciar a transmissão da mensagem.

Uma vez que o projeto prático resulta num álbum-ilustrado cuja narrativa textual e gráfica é realizada pelo mesmo autor, foi considerado pertinente a salvaguarda de que este terá um carácter informativo, porém de cariz subjetivo, sendo um arquétipo de representação do mundo tangível que está próximo do autor.

“A ilustração não está isenta de referências pessoais, biográficas ou íntimas por parte do autor, subscrevendo um espaço emocional que expande o seu lado subjetivo. Uma ilustração é uma representação, pode ser descritiva ou analítica, mas denota sempre outras camadas de interpretação sugeridas pelo ilustrador” (DOLBETH,2014)

No primeiro capítulo deste relatório debruçamo-nos sobre o conceito de álbum-ilustrado, compreendendo as particularidades deste objeto e do seu leitor, explorando os recur-

so narrativos presentes nos álbuns ilustrados que podem potenciar uma transmissão alternativa de uma mensagem tradicional. Investigando o modo como este artefacto, normalmente associado à literatura infantil, possa ser considerado como pertencente à literatura intergeracional e quais os aspetos que a caracterizam.

Após a consciencialização sobre as características que definem o objeto de estudo e o situam numa posição peculiar dentro do universo do livro, partimos para a análise de obras cuja legitimação dentro do campo da literatura infantil e ilustração é inquestionável uma vez que são autores de referência neste universo. Esta análise foi realizada de modo a compreender quais as melhores estratégias a utilizar na realização do projeto prático.

No segundo capítulo, o foco incide sobre o projeto resultante da investigação teórica anterior, após a compreensão do conceito de álbum-ilustrado. Apresenta-se uma pesquisa da temática que irá constar no artefacto prático e está ligada às tradições presentes no arraial madeirense. Também se justificam as escolhas tomadas na realização da narrativa textual e gráfica, bem como a pertinência na caracterização de alguns dos elementos de design neste álbum.

Por fim, nas considerações finais, será apresentada uma consolidação das observações realizadas ao resultado final do projeto prático, com base na análise das características encontradas na avaliação crítica dos álbuns ilustrados, no intuito de compreender se responde aos objetivos deste relatório.

## Metodologia

A utilização de diversos métodos de análise permitiu uma melhor orientação da investigação teórica. Estes surgem, tendo como propósito, a identificação, clarificação e estudo dos elementos a trabalhar de modo a cumprir com o propósito de transmissão de uma mensagem.

O trabalho de campo foi importante numa fase de descoberta do foco de estudo. O contexto de estudo foi definido, desde o início, por razões afetivas. Porém, foi necessário uma contextualização sobre a história e etnografia da ilha para afunilar a temática e assim definir o foco.

Foram realizadas visitas ao Museu Etnográfico da Madeira, ao Núcleo Museológico do Caniço e da Boa Nova e ao Arquivo Regional.


A análise bibliográfica e gráfica contribuiu para a contextualização e compreensão da temática da tradição, bem como do álbum-ilustrado, tomando assim opções gráficas e teóricas esclarecidas.

A realização de conversas informais com pessoas ligadas ao universo do folclore, permitiram a compreensão, não só da temática, mas da ligação afetiva que estes têm com este universo. Não se trata só de compreensão da origem mas também da importância de uma nova abordagem deste tema e da inclusão do mesmo de uma forma didática a uma faixa etária diferente.

Existiu uma catalogação da informação obtida de modo a facilitar a posterior consulta e revisão dos temas, bem como de um mapeamento dos objetos que seriam relevantes retratar enquanto representativos da realidade destes dois conceitos basilares o álbum-ilustrado e a tradição madeirense.

## Objetivos da investigação

O principal objetivo desta investigação é a produção de um álbum ilustrado que não conte apenas uma história mas que permita que a informação factual seja absorvida, questionada, pesquisada e discutida, ou seja, transmitida.



## I- Enquadramento e Fundamentação teórica

## 1- Diálogo cultural em imagens

As imagens permitem-nos entrar em contacto com outros povos, conhecendo outras culturas. Nos livros para crianças, as ilustrações desempenham um papel central, uma vez que se tornam elementos que promovem o contacto entre o leitor e os universos representados, constituindo janelas para um diálogo cultural, aliando a dimensão estética à ética e à cultural para ampliar a nossa compreensão do mundo.

O lugar dos álbuns-ilustrados no campo formativo e pedagógico é uma área que tem sido alvo de exploração hoje em dia. Tendo em atenção o leitor em desenvolvimento, torna-se inevitável considerar que os livros com estas características se tornam um meio privilegiado para desempenhar a formação de indivíduos em termos sociais e culturais.

As artes em geral e a literatura em particular, permitem através da experiência vicária, sentir as emoções do outro e têm um papel importante na percepção do que nos rodeia e ganham relevância quando consideramos a forma como estas vivências podem ser inter relacionadas na construção de um livro.

No que toca aos álbuns-ilustrados, em que o texto verbal e o texto visual estabelecem sinergias significativas na construção dos sentidos pretendidos, estaremos perante uma dupla influência: ilustrações e palavras que confluem na construção de imagens e de percepções sobre o mundo.

Tendo em conta a definição de Arizpe & Styles (2003) sobre o *picturebook* como “um livro no qual a história dependa da interação entre texto e imagem e no qual ambos tenham sido criados com uma intenção estética consciente”, logo podemos referir que esta mesma intenção estética consciente se pode juntar a um projeto de teor educativo.

A literatura pode contribuir para o desenvolvimento de atitudes de respeito, compreensão e transmissão de diferentes culturas. No presente contexto, os livros ilustrados podem constituir um elemento relevante para o desenvolvimento de histórias que encorajam as crianças e os adultos a desenvolver o pensamento crítico orientando-os de modo a apreciar outras culturas.

## 2- O álbum-ilustrado

“O nome álbum-ilustrado invoca imagens de livros coloridos e maravilhosamente ilustrados que pedem para ser lidos. Independentemente da nossa idade, a maioria de nós ainda os aprecia, devido às suas imagens vibrantes, linguagem rica e evocativa e as suas temáticas comoventes e cheias de significado [...]. Tocam as nossas emoções, deliciam os nossos sentidos, apelam ao nosso sentido de encanto e trazem-nos memórias da nossa infância. Estes livros convidam-nos a lê-los enroscados no sofá” (MITCHELL, 2003: 71)



## 2.1 - Álbum-ilustrado: origens e evolução

Os inícios da ação de contar histórias através de imagens iniciam-se através das pinturas rupestres, sendo que algumas têm entre 30000-60000 anos. Não podemos negar que as imagens foram um importante meio de comunicação nessa altura, continuando a sê-lo nos dias de hoje apesar do surgimento da fala e da escrita.

A coluna de Trajano em Roma é citada inúmeras vezes como um dos exemplos mais antigos de narrativa visual. Também os túmulos do Antigo Egipto e as paredes de Pompéia são representações da nossa vontade de descrever as nossas realidades, comunicando-as através da utilização de imagens.

A invenção da imprensa por Guttenberg, no século quinze permitiu que não só a população abastada possuísse livros, e após a invenção dos tipos móveis, foi possível a produção em massa dos mesmos.

O poeta e pintor William Blake pode ser visto como um dos precursores na experimentação de uma relação simbiótica, no arranjo visual entre texto e imagem, na obra publicada em 1789, *Songs of innocence*.

Na época de publicação desta obra nasce o considerado pai do álbum ilustrado Randolph Caldecott. Segundo Sendak o trabalho de Caldecott inicia o conceito de picturebook moderno, uma vez que construiu uma justaposição engenhosa entre texto e imagem, de forma a permitir que as imagens possam comunicar com a ausência de texto dando a origem à invenção do picturebook. (SENDAK,1988)

Em 1938, Kathleen Hale publica *Orlando's Camping Holiday*, a autora foi uma das primeiras a compreender a importância de apelar, não só a um público infantil como também a um adulto. Esta inclui pequenas alusões visuais e verbais nas suas obras, com vista a divertir o leitor adulto.

Desde 1950 um elevado número de designers gráficos foi atraído pelo álbum ilustrado enquanto meio, dada a formação dos mesmos em desenho e tipografia. Subitamente estes livros começam a demonstrar uma abordagem de interligação entre conceito, imagem e tipografia, uma vez que a página começa a ser tida como um palco multimodal.

Maurice Sendak pode ser visto como um dos melhores ilustradores do nosso tempo e um dos primeiros a criar um impacto não só nas crianças e nos pais como também nos educadores, estudiosos e comunidade artística. A sua obra *Where The Wild Things Are* publicada em 1963, não foi o seu primeiro álbum ilustrado mas é um dos mais discutidos, uma vez que na altura se questionava a adequação da sua temática para um público infantil. Sendak demonstra assim a sua mestria abordando temáticas como: raiva, ódio, obsessão, as relações de poder entre crianças e adultos, entre outros, de uma maneira simples, fazendo com que os vários níveis de profundidade da temática sejam representados através da cor, forma e composição. Este é um dos autores de referência, que defende que não existem temáticas adequadas a crianças, as temáticas são válidas se forem adequadas a todos.

As obras de Anthony Browne têm apelado a crianças e professores desde 1970, o seu trabalho foi particularmente enaltecido pelos académicos, que aplaudem a sua utilização

inventiva de metáforas visuais de modo a criar histórias ricas em significado espelhado por camadas à espera de serem percebidas tanto pelos jovens como também pelos adultos.

Apesar de ser recente, este fenómeno dos *picturebooks* tem sofrido diversas alterações e como podemos verificar uma crescente noção do mesmo enquanto forma de arte, resulta numa crescente produção de obras diversas e uma compreensão deste enquanto meio de preservar a cultura e tradição transmitindo-a de uma maneira contemporânea que visa trabalhar competências como a reflexão e imaginação.

## 2.2 - Caracterização do álbum-ilustrado

"Um álbum-ilustrado inclui texto, ilustrações, design total; um resultado de manufatura e um produto comercial; um documento social, cultural e histórico; e antes de tudo uma experiência para a criança. Enquanto forma de arte, encontra-se na fronteira da interdependência entre as imagens e as palavras, na visualização simultânea de duas páginas contrapostas, e no drama da página que se segue" (BARDER, 1976:75)

O álbum-ilustrado é uma publicação onde o texto e imagem coabitam nas páginas de um livro contando uma história que tanto pode ser lida pelo texto escrito como pelas ilustrações que o acompanham.

Tradicionalmente destinado aos mais novos, o álbum tem levantado controvérsias não só na fixação deste conceito, como também face a sua classificação, residindo a sua especificidade, na relação estabelecida entre as componentes verbal e pictórica, além das preocupações existentes com a edição e composição gráfica que resultam na produção do artefato.

Numa abordagem semiótica ao tema podemos referir que o álbum-ilustrado comunica através de dois signos, o icónico e o convencional.

No signo convencional, o símbolo é uma representação direta do seu significado, já no signo icónico tem que existir um contexto para entender o significado, possuir um código. Ambas as representações existem desde o início da nossa cultura e colmatam em dois tipos de comunicação: a visual e a verbal. Quando falamos em álbuns-ilustrados as imagens são vistas enquanto termos icónicos e as palavras enquanto termos convencionais.

A função das palavras enquanto símbolos convencionais é narrar e é previamente linear, já os símbolos icónicos são não lineares e não dão qualquer instrução de leitura. É na tensão entre estas duas interações que surgem variadas dinâmicas de texto e imagem num álbum-ilustrado.

Para autores como Arizpe, Styles, Nikolajeva e Scott, o termo preferido para designar este tipo de livro é *picturebook* e não *picture book*, reservando este último para os livros ilustrados que privilegiam o texto sobre a ilustração e para os livros de imagem, onde a narrativa é produzida apenas pela ilustração, pois o texto, se existe, é invisível e criado pelos leitores. Com esta distinção pretendem acentuar que num *picturebook* a responsabilidade da condução da narrativa é da relação texto/imagem. Kiefer, no artigo "*What is a picturebook anyway?*" (Sipe, L. e Pantaleo, 2008:10) conduz-nos através de um percurso

que se inicia na pré-história e que se prolonga até à década de 60 do século passado, altura em que surgem as magníficas obras de Maurice Sendak ou Raymond Briggs, autores que conceberam este artefacto com novos conteúdos direccionados para um público não necessariamente infantil.

As ilustrações de álbuns ilustrados não devem ser apenas uma representação literal de uma narrativa, devem sugerir uma interpretação visual do texto. Através da ilustração poderemos contar uma história paralela ao texto, possibilitando o leitor ir além da realidade, fomentando a imaginação do mesmo através de um enriquecimento da narrativa. A ilustração pode funcionar como um instrumento potenciador na leitura do livro infantil, pela vantagem de despertar e estimular a imaginação e criatividade oferecendo uma nova experiência ao leitor.

### 2.3- A narrativa no álbum ilustrado não ficcional

O papel da narrativa nos álbuns-ilustrados não ficcionais é pouco retratada pelos teóricos dos mesmos, uma vez que estes se focam maioritariamente nas interações entre texto e imagem, descritos como ficção. O sujeito destas histórias é então normalmente assumido como ficcional.

Nikolajeva e Scott descrevem a existência de mais do que uma narrativa ou ponto de vista nos álbuns- ilustrados como contraponto, uma vez que segundo a análise que foi realizada por ambos, os livros ilustrados que possuem essa característica são especialmente estimulantes porque incitam a possibilidade de variadas interpretações que envolvem a imaginação do leitor.

Mitsumasa Anno e Eric Carle, autores reconhecidos pela estimulação e imaginação que os seus trabalhos propõem, descrevem o objectivo dos álbuns não ficcionais que produzem como “*camouflage teaching*” (MARCUS, 2012:12). Estes artefactos utilizam uma narrativa visual ficcional de modo a fundamentar a informação factual de forma imaginativa, tornando estas obras divertidas para além de educacionais. Neste período mais recente a noção de aprendermos através de atividades lúdicas tem sido cada vez mais uma realidade no universo dos álbuns.

Moss defende que “o design influenciado pela imagem, mais do que pela imprensa, leva a que a leitura de material de não-ficção pareça menos trabalho e mais lazer.” (MOSS, 2001: 110)

Neste género de álbuns não ficcionais é importante a compreensão que estes utilizam diversos tipos de narrativa: a visual, a textual, a factual e a ficcional, e é na interação entre as quatro que conseguimos produzir um álbum que retrata questões não ficcionais.

### 2.4- A audiência *crossover* do álbum ilustrado

“Funcionando como uma espécie de mapa para a descoberta do tesouro- que é o sentido- a ilustração fornece pistas de leitura, mais ou menos claras, pisca o olho ao leitor, jogando com ele uma espécie de jogo de revela/ esconde e pondo à prova as suas capaci-

dades e também as nossas enquanto mediadores adultos” (RAMOS,2010:13)

Nesta parte da investigação abordou-se o facto desta noção de mediador adulto poder ser extensiva a leitor e quais as características dos livros que os atraem, uma vez que estes têm um papel tão fulcral na mediação entre a criança e o livro durante o processo de leitura.

“Em termos práticos e económicos a audiência real dos textos de leitura para crianças não são as crianças, mas sim os editores adultos, críticos, bibliotecários e pais que são o mercado, que distribuem, recomendam, selecionam e compram os livros para as crianças” (NODELMAN cit.por SANTOS, 2015:70).

O ilustrador deve então ter em consideração essa dupla audiência, promovendo camadas de significação para os dois públicos em conjunto. Este, ao conceber um álbum ilustrado, deve ter em conta a idade do leitor para quem o álbum se destina, a fim de delimitar o modo como o assunto é trabalhado. Porém, essa informação deve ser utilizada apenas como orientação, visto que a audiência do álbum é diversa o que traz um certo número de problemas aos ilustradores por não saberem se os símbolos impressos nas suas ilustrações irão ser compreendidos por um público alvo tão abrangente.

O termo de literatura *crossover* surge numa tentativa de esbater as diferenças, interligando diferentes gerações que partilham experiências, conhecimentos, desejos e preocupações, fornecendo pontos comuns de referência. Esta partilha de cultura por leitores de todas as idades promove o intercâmbio entre gerações, que através da partilha deste mesmo artefacto comunicam através da interação das linguagens narrativas visual e textual, somadas ao suporte e interpretação do leitor.

“O que a literatura *Crossover* vem propor é a confirmação da existência de um público adulto implícito que não é apenas um mediador entre o livro e a criança, mas sim um público consumidor autónomo(...). O termo cria um espaço de diálogo intergeracional que veio contribuir para o esbater das fronteiras entre adultos e crianças e, ao mesmo tempo, assumir que a literatura para a infância apesar de manter a preposição para é na realidade para todos”(SANTOS, 2015: 210)

Tendo em conta esta definição, os álbuns ilustrados oferecem uma oportunidade única para uma experiência de leitura colaborativa entre crianças e adultos, uma vez que capacita ambos os públicos melhor do que outras formas de narrativa, potencializando trocas de experiências entre ambos que contribuem para a assimilação e compreensão de que o álbum é complexo e que está sujeito a diferentes significações consoante as diferentes narrativas interpretativas do leitor.

“Obras-primas da literatura infantil são aquelas com duplo endereço que falam tanto com crianças quanto com adultos e que os álbuns ilustrados oferecem a maior igualdade na experiência de leitura, já que as crianças pré-alfabetizadas podem se dedicar a ler as imagens enquanto o adulto lê o texto verbal” (SCOTT cit. por BECKETT, 2012: 02)

Segundo o editor francês François Ruy-Vidal que trabalhou desde 1960 a 1970 com autores e ilustradores importantes, revolucionando os livros infantis, as características que os livros têm de ter para atrair um público vasto, seguem a noção apresentada abaixo. Esta será espelhada no projeto prático desenvolvido no capítulo seguinte.

“Não existe arte para crianças, existe arte. Não existem desenhos para crianças, existem desenhos. Não existem cores para crianças, existem cores. Não existe literatura para crianças, existe literatura. Com base nestes quatro princípios, podemos dizer que um livro para crianças é um bom livro quando é um bom livro para todos” (FRANÇOIS, 1972 cit. por BECKETT, 2012:05)

Concluindo, “trabalhos multiníveis são adequados para todas as idades, pois convidam a diferentes formas de leitura, dependendo da idade e experiência do leitor. Esses livros que possuem várias camadas podem ser lidos várias vezes, fornecendo um novo significado a cada leitura. Crianças, adolescentes e adultos leem álbuns ilustrados crossover a partir de várias perspectivas, mas todos podem ter o mesmo prazer na experiência de leitura.” (BECKETT, 2012:16)

### 3- Caracterização de personagens

“As personagens pensadas no contexto da época serviram como refletores das situações culturais, económicas e políticas da era, e lideraram as sociedades, ao influenciá-las, em particular em termos intelectuais.” (YESILOT, 2013:17)

Uma personagem é uma estrutura que providência visualização de um papel, dotando essa mesma performance de características emocionais e físicas. Ao processo de visualizar uma personagem através dos dados presentes no cenário, chamamos de “*character design*”.

Numa narrativa verbal existem inúmeras técnicas que são utilizadas para caracterizar as personagens, sendo a descrição narrativa uma das mais utilizadas, envolvendo a caracterização exterior (como se parecem, como se movem, o que vestem) e a caracterização emocional, psicológica e filosófica.

A descrição pode envolver uma dimensão temporal, retratando alterações na aparência ou em situações de crescimento emocional, pode também ocorrer que através das ações das personagens existam reflexos de informação sobre as mesmas. O leitor constrói uma imagem sobre as personagens extraíndo a informação relevante sobre as mesmas do texto, interpretando o seu comportamento nas ações incluídas na narrativa e por amplificação da sua própria imaginação. Considerando o que as imagens e o texto fazem de melhor é claro que a descrição física pertence ao meio da ilustração, uma vez que torna a comunicação mais instantânea, caso a mesma fosse escrita, teria de ser excessivamente detalhada o que não funcionaria neste género de artefacto.

A estrutura psicológica de uma personagem, geralmente carrega a informação sobre as suas características emocionais, já a sua estrutura física, em outras palavras, a forma, consiste em estruturas básicas existentes no universo.

As personagens desenhadas baseadas em formas circulares e suaves são normalmente mais amistosas e de fácil empatia. Já as personagens com uma estrutura quadrada são geralmente grandes, fortes e com características heróicas. Quando estamos perante personagens perigosas, de confiança dúbia e más, normalmente estas possuem uma forma com estrutura triangular. Apesar do *character design* poder ser baseado nestas três formas,



isto não é uma regra.

### 3.1- Personagens objecto

O boneco é uma personagem materializada no plano tátil, porém não se apresenta apenas na forma física, transcrevendo um conceito que procura definir não somente o seu carácter estético, mas busca a compreensão do seu comportamento e personalidade.

O personagem atua no sentido físico e psíquico como um indivíduo. Além da sua aparência visual, este personagem exerce uma função contando uma história. Logo para a sua construção é necessária uma simplicidade estética, uma vez que é a partir destes traços que se fará a possível compreensão dos elementos, da personalidade por ela representada.

“(…) criar uma vida interior convincente para os seus personagens pode ser o aspecto mais importante e menos compreendido da criação de personagens. É fundamental, portanto criá-lo junto a sua própria história, ligada a sua biografia, já que além da personalidade inata ao ser humano, este se modifica a partir do seu contexto, desta forma o personagem como representação humana também conta a sua história e junto a sua vida.” (LEVILLAN, NEVES, 2016:374)

Casos de estudio



No que toca aos casos de estudo foram analisadas três obras de autores de épocas diferentes, com o intuito de fundamentar as escolhas que foram realizadas a nível formal no artefacto final. O processo de selecção destas obras justifica-se pela pertinência com que estes ilustradores abordam a narrativa visual e textual, no que toca a Maurice Sendak e a Joana Estrela, já Mário Costa é aqui referenciado enquanto ilustrador demonstrando uma série em que o mesmo apresenta de um modo contemporâneo os aspectos vernaculares da tradição madeirense.

#### 4.1- Uma cova é para escavar- Maurice Sendak

Tratando-se Maurice Sendak, como sendo umas das principais referências no que toca ao universo da ilustração, que contrasta na linguagem que apresenta, evitando elaborar narrativas excessivamente infantis torna-se relevante analisar uma das suas obras, para compreender o processo realizado nessa mesma concepção. O autor defende ainda que a relação entre texto e imagem deve ser equilibrada e simbiótica, o que é claramente visível neste artefacto.

Esta obra de formato rectângular, porém no limiar entre o mesmo e o quadrado, de dimensões reduzidas e 48 páginas, foi concebida enquanto livro de primeiras explicações, mas que nos leva a reflexões que vão para além disso, sendo um retrato ternurento que nos leva a recordar a inocência infantil, através de uma narrativa textual simples, mas perspicaz.



Fig.1- Capa *Uma Cova é para Escavar*



Fig.2- Guardas

A relação entre texto e imagem que este álbum apresenta, de grelha uniforme permite que exista uma quebra de ritmo, apesar da ilustrações serem a preto e o texto a castanho em toda a narrativa, o dinamismo com que estes se colocam na página, levam-nos a uma constante novidade. São essas subtilidades na narrativa que tornam esta obra uma mais valia enquanto análise nesta investigação, a compreensão de que apenas com a colocação





Fig. 3- Spread com referência à cova



Fig. 4- Spread com nova referência à cova

O facto de existir a constante pergunta em torno do título da obra *uma cova é para escavar*, permite que exista mais do que uma narrativa, uma vez que para além das primeiras explicações, a obra vai sendo pontuada por respostas à funcionalidade de uma cova, o que enriquece o factor interpretativo da mesma.

A narrativa textual desta obra é simples, uma vez que as frases são curtas e fornecem às ilustrações um significado que permite interpretação e diálogo. Já as guardas, em forma de padrão, possuem um carácter festivo, uma vez que as personagens estão a dançar, enfatizam assim o universo infantil presente na obra.



Fig. 5- Spread com ilustração detalhada



Fig. 6- Spread com grelha dinâmica

## 4.2- Mário Costa

Mário Costa (1902-1975) foi um litógrafo de formação e ilustrador ligado ao mundo editorial e à publicidade, especializou-se num estilo figurativo muito em voga nas primeiras décadas do século XX, com nítida predilecção por temas históricos e culturais, o autor escolheu um género pictórico em que o rigor das formas, das cores e dos volumes e a fiel reconstituição dos ambientes, trajes e objectos assumiam um papel especial, reflectindo um conceito de representação clássica muito em voga, que mais tarde soube dosear, utilizando uma técnica mais moderna e dinâmica reflectindo o seu trabalho enquanto ilustrador.

A série aqui representada resultou na exploração publicitária da temática madeirense, por meio de cartazes, mais tarde reproduzidos enquanto postais, pelo Grémio dos Exportadores de Fruta e Produtos Agrícolas da Ilha da Madeira.

Nestes revela-se uma preocupação com a representação formal realísticas, porém com o dramatismo e uma saturação cromática dinâmica.

O interesse na escolha desta campanha parte por compreender a forma como esta escolha cromática pode afectar o modo como esta campanha publicitária apelou a um público diverso e continua hoje em dia actual.



Fig.7- Cartaz 1 para Grémio dos Exportadores de Fruta e Produtos Agrícolas da Ilha da Madeira

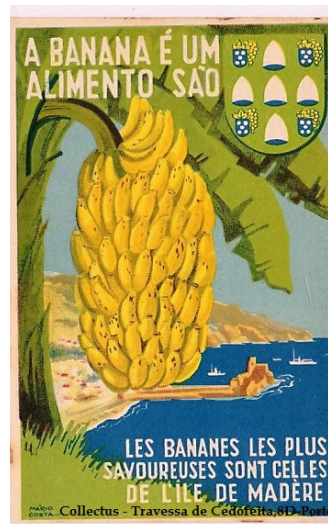


Fig.8- Cartaz 2 para Grémio dos Exportadores de Fruta e Produtos Agrícolas da Ilha da Madeira



Fig.9- Cartaz 3 para Grémio dos Exportadores de Fruta e Produtos Agrícolas da Ilha da Madeira

#### 4.3- A rainha do Norte - Joana Estrela

Nesta obra, a autora, a ilustradora Joana Estrela recria a Lenda das Amendoeiras em Flor numa narrativa verbal e visual, onde demonstra que possui não apenas instrumentos para a construção de um livro completo, como também uma inteligência capaz de remodelar um modelo tradicional para corresponder a preocupações contemporâneas.

Esta obra de formato retangular (165 x 230 mm) possui 60 páginas, que se vão distribuindo seguindo uma grelha irregular, entre o texto e a imagem. A visualização deste artefacto implica a análise de cada dupla-página como um todo, favorecendo assim a dinâmica panorâmica da obra, uma vez que se criam situações de simetria, ênfase e contraposição dependendo do objetivo que a ilustradora quer transmitir.

Procurando analisar as possibilidades de articulação entre texto e imagem, neste livro identificamos diversas situações, que iremos demonstrar dada a relevância para esta investigação.

Nesta obra, podemos encontrar alusão à cultura mourisca, através diversos apontamentos, pontuados ao longo da obra tanto na linguagem visual como textual, enfatizando as origens da história que é contada.

Na capa está representada a personagem principal sozinha, centrada à página o que enfatiza a sensação de solidão que a mesma sente ao longo da narrativa, dando uma pequena sugestão do que será o culminar desta história através da utilização do verde enquanto cor de fundo e pormenores das pétalas das amendoeiras, o mesmo ocorre na folha de rosto onde a autora representa uma singela árvore, infantizando o acima referido. Já nas guardas é apresentado em forma de padrão um friso mourisco, em tons alaranjados contrastando assim com o verde do exterior, cria uma alusão à temática deste álbum.

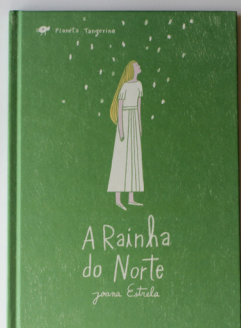


Fig.10- Capa A Rainha do Norte



Fig.11- Guardas



A obra possui assim três divisórias que são representadas com a repetição de um friso alusivo à cultura acima referida, permitindo assim que se compreenda os momentos chave da narrativa. A rasuração de parte da narrativa textual à medida que a história vai desenrolando, demonstra a importância desses mesmos momentos, reforçando assim a mensagem textual, que se vai alterando à medida que a narrativa ocorre.



Fig.12- Friso 1



Fig.13- Friso 2



Fig.14- Friso 3

A nível cromático, a obra não possui um ritmo cromático definido porém as cores escolhidas de tonalidades dessaturadas são associadas ao universo mourisco, servindo de identificador dessa mesma realidade.

No que toca à caracterização da personagem principal, a rainha, enquanto estrangeira, existe um cuidado de representar realisticamente a tonalidade das suas feições, de modo a enfatizar essa mesma realidade, a sua caracterização: pele, olhos e cabelo claro, são notoriamente estrangeiras quando contrapostas na dupla-página, em modo simétrico, com as pessoas presentes no reino.



Fig.15- Simetria figurativa como comparação

Quando observamos a relação texto e imagem na página verificamos que existe a preocupação por parte da autora que estas sejam representativas da sensação de solidão que a personagem principal sente ao estar longe do seu país de origem, como tal isola-a na página para enfatizar essa sensação de desconforto.



Fig.16- Página representativa da sensação de desconforto que a rainha sente



Fig.17- Página representativa do sentimento de deslocação

A representação simbólica que é feita da doença desta rainha incide sobre diversos aspectos visuais que tornam esta narrativa diversificada no que toca ao ritmo que esta mesma apresenta: deste simetrias para enfatizar o crescente mau-estar da mesma, a tonalidade mais frias para simbolizar a tristeza, a catalogação, a quantidade de médicos que a vieram visitar e serpenteam na dupla-página, à simbologia iconográfica que foi utilizada para representar a exaustiva análise que foi feita pelos mesmos, existiu um cuidado por parte da autora em fazer uma representação variada dos factores acima descritos e em desenhar cada página, com uma dinâmica adequada à situação representada.

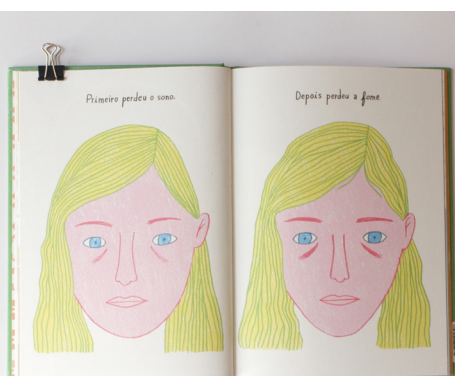


Fig.18-Spread representativo da doença



Fig.19- Spread representativo do isolamento



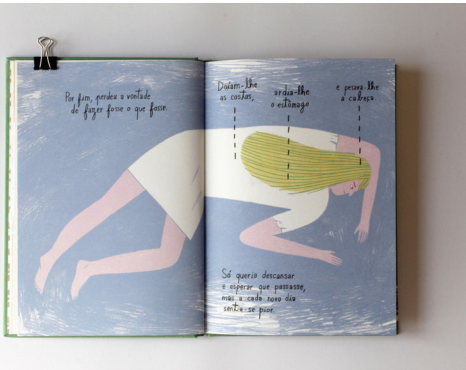


Fig.20- Apresentação das características da doença da personagem



Fig.21- Apresentação simbólica das doenças da personagem



Fig.22- Página representativa do isolamento da rainha



Fig.23- Páginas com uma estrutura dinâmica



Fig.24- Páginas onde se encontra uma ilustração com detalhe pormenorizado



Fig.25- Página onde se encontra textura

Na conclusão desta narrativa, após a descoberta do problema que afligia a personagem principal, notamos que a caracterização da mesma se torna mais dinâmica, utilizando tanto a postura corporal como as cores para enfatizar esse facto. Na penúltima página da narrativa, observamos o olhar enternecido entre o rei e a rainha enaltecendo essa mesma felicidade e o sentimento de pertença que esta agora sente.



Fig.26- Página onde se verifica a superação das adversidades por parte da personagem principal



Fig.27- Página onde se verifica equilíbrio



II-Projeto "o arraial dos gigantes"



## 1- Enquadramento temático: Um arraial madeirense

No início deste capítulo debruçamo-nos sobre a temática a ser representada no álbum, a fim de facilitar a compreensão acerca das transformações que foram realizadas com o intuito de produzir tanto a narrativa textual como a gráfica para o projeto prático.

As festas populares, independentemente do seu carácter, são tidas como um espelho do espírito tradicional de uma região, não existindo fontes mais fiáveis sobre a etnologia do que as suas festas.

Quando nos referimos à cultura madeirense um dos investigadores a ter em conta é o padre Eduardo C.N.Pereira. Este, na sua obra *Ilhas de Zargo*, faz uma caracterização destas festas que é utilizada enquanto representativa da realidade de um arraial.

“Caraterizam-se os arraiais das principais romagens da Madeira pelo ajuntamento duma massa compacta e foliona de gente de todas as partes da ilha que afluem àqueles lugares em manifestações de fé e piedade a cumprir votos, fazer promessas, tratar de negócios e procurar diversões. É de costume e necessidade abaterem-se dezenas de rezes para a indispensável espetada ao ar livre no braseiro; improvisam-se barracas de louro para os petiscos, cozinhados e bebidas; o vinho espuma cantante de barris encanteirado sobre muros; há tabuleiros de rebuçados, cavacas doces e bonecas de milho enfeitadas a penas coloridas de aves; os bazares tilintam campainhas e roufenham gramofones; insidiam-se nos círios de promessas à volta do templo; despicam-se ao desafio trovadores borrachos, na igreja desfilha a bicha do osculo à imagem, da compra dos registos bentos e do toque no santo com raminhos de manjerico. No adro há música, arcos e bandeiras; o alecrim e a murta rescendem-se de pisados nos caminhos, estralejam-se os dedos das moças como castanholas, aos ranchos, batendo rodas do princípio ao fim do arraial.” (Pereira,1989: 32,33)



*Fig.28- Foto representativa das decorações de um arraial no Caniço, 2018*



*Fig.29- Os colares de rebuçados no arraial do Caniço, 2018*

Esta definição é representativa de uma realidade de outrora que será caracterizada neste projeto, de modo a evocar uma nostalgia com um passado onde as festas evidenciavam o seu caráter cultural. Revelou-se, necessário a focalização do tema em aspetos ligados à gastronomia, ao folclore e ao artesanato, ou seja, aspetos ligados ao lado mais profano dos arraiais.

### 1.1- O folclore

O folclore, em cada região ou país, é sempre entendido como uma manifestação genuína das tradições culturais dos povos, no entanto, nesta investigação o foco incidiu apenas no traje regional, com especial ênfase na carapuça, a bota chã e o barrete de orelhas e num instrumento muito característico, o brinquinho.

"O traje regional é um documentário precioso para a história de todas as épocas, o corte simples e despretensioso, a natureza dos tecidos e as cores vivas e exuberantes predominam nos moldes das vestes campestres." (PEREIRA, 1989:548)

Apesar do traje madeirense ser característico, não houve de início cores e alegria mas preocupações e trabalho, quanto mais se recua mais se esbatem e neutralizam as cores que caracterizam atualmente o traje. Apesar deste pormenor estar representado no álbum, iremos descrever os trajes atuais, femininos e masculinos, uma vez que foram os mais representados no artefacto prático.

O traje masculino é caracterizado por: camisa branca de linho ou estopa, rodada em bolso na cinta, mangas de fole pregueadas a meio braço e no pulso onde as fechava uma parelha de botões de ouro, calções brancos do mesmo tecido tufados em fole avantajado, pregueados na cinta e na perna ao descer do joelho, por vezes sobre a camisa utilizavam um coletinho também de linho descendo a meio tronco desabotoado, a faixa vermelha que também adornava a cintura do vilhão parece uma estilização do que define os campinos do Ribatejo. (PEREIRA, 1989: 548,552,553, 555)

Já o traje feminino caracterizava-se por : camisa de linho e colarinho voltado que se ajusta ao pescoço utilizando um par de botões de ouro, semelhantes aos de utilização masculina, sobre esta um corpete de lã azul, amarela ou vermelha como no traje atual, debruado a uma cor diferente e atado na frente com cordões metidos em filas de ilhós deixando aparecer um pouco da camisa através de uma fenda em cunha invertida, com uma modelação de espartilho, a saia, tecida de linho, estopa ou lã, pragueada na cintura, bastante rodada e ondulante, embelezou-se de listras verticais, e sobre os ombros uma capa nas mesmas tonalidades que o corpete.(PEREIRA,1989:559)



Fig.30- Artesanato representativo de figuras tradicionais



Fig.31- Teste de Ilustração para representação dos trajes típicos

Ambos os trajes possuem dois elementos que são característicos desta região: a carapuça e a bota chã. A carapuça, chapéu icónico da ilha tinha uma forma semi-esférica ou cónica, de tonalidade azul possuía na sua extremidade um pequeno triângulo vermelho para as casadas e solteiras e preto para as viúvas e viúvos.

“Na Madeira, acrescentou-se à carapuça o paninho branco, ou lencinho, descaído sobre a nuca, numa redução do capuz que cobre a cabeça e contra a ardência do Sol. Tem uma forma afunilada, com prolongamento da agulha, por requinte de atavio ou janotice. A agulha retesada da carapuça variou de extensão de acordo com a elegância e categoria do portador, que também nela enfiava anéis, prendas e cordões de ouro.”(NÓBREGA:2004)

A bota chã é descrita como botifarras de pele de carneiro, com um curtimento grosseiro, um cano mole e afunilado que se desdobrava até meia perna, inspiradas nas botas mouriscas, uma vez que foi o primeiro local onde fizeram uso deste material.

Todavia, o modelo foi-se modificando, perdendo o afunilado do cano ou da boca de sino e ajeitando-o à conformação da perna, dobrado quase um terço na parte superior; e assim foi descendo até reduzir-se a metade onde o feitio se estabilizou generalizado ao calçado popular, com uma listra vermelha. (PEREIRA,1989:553)

Já outro chapéu bastante corriqueiro e típico é o barrete de orelhas, feito de lã de ovelha é utilizado pelo camponês e pelo serrano, talharam-no com inspiração no barrete aguçado de Portugal com duas orelhas como o dos arredores do Porto até 1878, que no Inverno descem a prender-se pelas pontas debaixo do queixo, e de verão se levantam ajustadas à carapuça de cuja extremidade sobressai uma bola farta de lã castanha.

O brinquinho é um instrumento muito popular na ilha e de todos o mais acarinhado, faz parte de uma categoria de instrumentos de percussão denominados de idiofones, onde o som é produzido por materiais elásticos sem que estes sejam submetidos a tensão. Tem grande importância na música folclórica e serve para marcar o ritmo e acompanhar as danças. Este é composto por um conjunto de sete bonecos de pano e traje regional, portadores de castanholas e fitilhos, dispostos nas extremidade de uma cana de roca, em duas séries circulares e de diâmetro desigual, uma com quatro e outra com três bonecos. (CAMACHO,1992:36)

## 1.2- A gastronomia

Quando nos referimos à gastronomia é de salientar que estamos a referir-nos a todos os aspetos culturais ligados à alimentação de um determinado povo. No que toca à gastronomia madeirense existem certos alimentos e bebidas que se tornaram tão icónicos que o seu consumo expandiu para além do seu local de origem, são estes: o bolo do caco, a espetada e a poncha.

A típica espetada, é geralmente assada ao calor da brasa, num espeto de pau de louro e constituía a refeição principal dos romeiros, que antigamente consumiam centenas de cabeças de gado nos arraiais populares. Atualmente não existe ninguém que não oiça falar da ilha sem uma referência a este prato tão típico e de tão simples confeção, uma vez que a carne é temperada apenas com alho, folha de louro e sal.

A par da espetada, está o bolo do caco, tão popular em casa do vilão que o seu consumo se sobrepõe ao tradicional pão de trigo. Este produto, de origens mouriscas, é feito com farinha tal qual o fabrico do pão, porém a massa é mais trabalhada, ficando mais mole. Passa pelo processo da levedura e coze-se num caco ou frigideira de barro, abafado de cinza ou em lume vivo, dando-lhe a forma de bolo redondo e achatado. (PEREIRA,1989: 578,579)

A poncha, bebida tradicional e emblemática da ilha, era uma bebida que os pescadores bebiam para se aquecer quando iam para o mar, hoje, esta bebida já não aquece os pescadores mas a sabedoria popular diz que cura constipações.

Apesar de ser uma bebida típica de concelhos como Câmara de Lobos e Camacha, que arrogam ser os criadores da receita original, acredita-se que esta tenha sido inspirada por uma bebida denominada de *pãñch* originária da Índia, que terá chegado à ilha pelas mãos dos Ingleses. A receita consistia na utilização do *arrack* (aguardente de arroz ou da noz de côco), sumo de limão, açúcar, especiaria e água. A semelhança com a receita da poncha da Madeira é notória dada a semelhança entre os seus ingredientes: a aguardente de cana de açúcar, o mel, a água e a casca de limão. Já mais recentemente, misturam outros frutos à receita, primeiro o maracujá, fruto típico da ilha, mais tarde a tangerina, até chegar à utilização do tomate inglês.

A maneira de a confeccionar tinha um ritual próprio em diversas fases. O pau de poncha ou mechelote tinha um papel preponderante.

Este misturador possui uma cabeça dentada com oito saliências de modo a ligar bem os ingredientes. Atualmente é fabricado em madeira de cedro ou de laranjeira mas existem registos que os primeiros mechelotes tenham sido feitos em marfim, de modo a extrair bem o sumo do limão e aumentar a durabilidade do artefacto.

## 1.3- O artesanato

As figuras de maçapão ou bonecos de massa, como eram designadas pelos madeirenses faziam parte do leque de artesanato de habitual presença nos arraiais. Estas figuras, comestíveis, eram exibidas pelos vilhões: sendo colocadas nos chapéus de palha, pendu-



radas nos típicos colares de rebuçados, transportadas na mão de crianças e adultos que por vez as comiam.

Este figurado apresenta morfologias variadas: o casal, inspirado na figura humana feminina e masculina, simbolizam a fertilidade e fecundidade, sendo que a figura mais adornada representava a mulher rica e a menos adornada a mulher pobre; o galo representativo da vigilância e do trabalho; as pulseiras ou argolas, símbolos da eternidade e ainda existiam os cestinhos encanastrados.

A utilização de figuras rituais modeladas em massa pão têm origens que remontam à Antiguidade, sendo normalmente associadas a rituais de fertilidade, ao culto dos mortos ou a rituais agrícolas relacionados com a proteção das sementeiras. Estes bonecos ocupam um lugar muito específico entre a doçaria e os pães figurativos, tendo sido o seu fabrico muito comum na Idade Média.

Em Portugal, do mesmo modo que a doçaria conventual se difundiu a partir do século XVI, surge outra de carácter profano, comercializada nas romarias pelos vendedores ambulantes.



*Fig.32- Momento da boneca capturado num arraial, 2018*

A matéria-prima utilizada na produção destes artefactos eram: a farinha, água, sal e fermento para fazer a massa e corante de ovo para lhes dar cor. Eram, por sua vez, adornadas com papel seda azul e vermelho, utilizando sementes de bananeira ou cebolinho para fazer os olhos.

A zona que se caracterizou pela forte presença das bonecas de massa foi a freguesia do Caniço, sendo que estas constam no brasão de armas da localidade.

Outra das tradições referidas no álbum-ilustrado são os ramos dos romeiros. Eram feitos pelos romeiros que os comercializavam nos arraiais com o objetivo de pagar as promessas, ajudar nas despesas da viagem e para oferecer às noivas e namoradas.

Os raminhos da romaria eram compostos por flores secas tais como: perpétuas silvestres (brancas e amarelas), miolo de junco, murta, buxo entre outras. Por vezes determinadas flores eram tingidas com corantes naturais, tornando assim os ramos mais garridos.



Algumas famílias tinham o hábito de cultivar estas flores e nos serões ou tardes de domingo juntavam-se para fazer os ramos.

Os raminhos eram vendidos essencialmente nas festas de Nossa Senhora do Monte, da Nossa Senhora do Livramento no Caniço, no Senhor Bom Jesus da Ponta Delgada, Loreto no Arco da Calheta e Santo António da Serra.(NÓBREGA,2001:27)

## 2-Metodologia

Relativamente à metodologia utilizada para a realização do projeto prático podemos individualizar as seguintes etapas:

1- Análise de diversos álbuns-ilustrados, com vista a apreender as estratégias gráficas que são utilizadas por autores de referência, de modo a conseguir despoletar o interesse do público-alvo no projeto e consequentemente na temática.

2- Pesquisa sobre as tradições madeirenses, possibilitando assim um maior entendimento da temática, e uma identificação dos objetos pertinentes a serem escolhidos enquanto representativos.

3- Nesta fase e após uma identificação dos objetos, foram enfatizados os aspetos relevantes sobre origem dos mesmos, de maneira a potenciar a realização de uma narrativa textual de carácter lúdico .

4-Conceção de personagens antropomórficas, utilizando a observação-participativa, de modo a que estas reflitam o carácter etnográfico de objetos antigos, utilizando uma representação simplificada mas recreativa, de modo a intensificar um sentimento de empatia por parte do leitor.

5- A elaboração de um álbum-ilustrado, em que um dos principais desafios consistia na transmissão de uma tradição popular, utilizando estratégias gráficas contemporâneas. O processo esteve então assente na experimentação de técnicas e elaboração de storyboards, de modo a contribuir para a realização de um artefacto com uma estrutura narrativa e cromática dinâmica

6- Realização do álbum tendo como princípio aspetos da categorização realizada por Nikolajeva & Scott (2011), às relações semânticas estabelecidas entre o texto e imagens, com o objectivo de definir este álbum enquanto “expansivo” ou “reforçador”, uma vez que a narrativa visual apoia a textual e a narrativa textual depende da visual, sendo que neste tipo de relação, o sentido não está apenas no texto ou na imagem mas sim na relação entre estes dois códigos.

### 3- Processo

Após a apresentação do enunciado e tema do projeto prático, tratamos agora de clarificar as suas diversas fases e as opções que foram tomadas ao longo do processo para criar o miolo.

“O miolo do álbum ilustrado composto por cadernos é o habitat principal da história. É lá que o texto e a ilustração residem e coabitam. A escolha do formato da página, o papel, o acabamento, a grelha de paginação e a forma como a página de entrada se transforma numa dupla-página são algumas das características definidoras do álbum ilustrado.” (SANTOS, 2015: 117)

#### 3.1- Estratégia editorial

As primeiras decisões tomadas no desenvolver do projeto foram relativas à temática de representação, aos objetivos e à metodologia utilizada, bem como questões do material que seria empregue para fazer os registos gráficos.

O público-alvo sugerido, são crianças com idades a partir dos seis anos, uma vez que esta é a idade com que estas começam a apropriar-se da descodificação de símbolos gráficos, começando a experimentar uma leitura autónoma. Porém, a proposta que é feita, é a de que exista um incentivo por parte dos pais numa introdução à leitura conjunta, caso as idades sejam inferiores, utilizando como recurso a narrativa ilustrada, fomentando assim a temática de uma maneira alternativa, permitindo deste modo o cultivo da imaginação e criatividade da criança, desde a infância. A criança encontra assim no álbum ilustrado um veículo pedagógico que lhe possibilita desenvolver as suas competências cognitivas.

Contudo, dado à relevância da temática deste álbum e à necessidade da sua transmissão, esta sugestão não deverá ser impeditiva de suscitar o interesse por parte de camadas mais adultas, uma vez que o álbum foi pensado tendo em conta a premissa de que este funcione enquanto objeto intrageracional, " (...) logo o interesse está em que os adultos exerçam o seu papel de mediadores, quando necessário, porém que se deixem cativar pela narrativa, reconhecendo-os enquanto leitores por direito próprio. Embora este não seja um fenómeno completamente novo, os adultos agora parecem mais dispostos a reconhecer o facto de que eles comprem álbuns ilustrados para o seu próprio prazer.(...) O fenómeno dos adultos que leem livros ilustrados parece marcar a transgressão final da era das fronteiras convencionais criadas arbitrariamente entre livros infantis e livros para adultos.” (BECKETT, 2012: 13)

Tendo em conta a densidade da temática e as manifestações ineficazes existentes para que esta seja reabilitada nas camadas mais jovens, optou-se por um álbum-ilustrado com um carácter gráfico contemporâneo.

“A utilização de texto e ilustração num mesmo suporte e dos diferentes mecanismos que possibilitam a cooperação ou complementaridade entre esses elementos são essenciais para a compreensão total da maior parte das narrativas. Essa característica peculiar

fez com que, ao longo da sua história, o álbum ilustrado tenha sido utilizado com frequência como suporte na aprendizagem da literacia verbal e visual.”(LEROY,2017:9)

### 3.2- Desenvolvimento da narrativa textual

Numa primeira abordagem, com o objetivo de elaborar a narrativa textual, foi recolhida informação sobre a tradição madeirense, de modo a facilitar a compreensão do ambiente que teria de ser descrito. A partir da recolha e análise deste material iniciou-se um processo de seleção e transformação da informação científica em texto literário com o objetivo que este fosse elucidativo, mas não exageradamente descritivo. O pretendido era que, através da utilização de uma linguagem simples, a par com o conteúdo gráfico, existisse uma transmissão eficaz ao leitor de algumas das tradições da ilha da Madeira.

A narrativa é então desenvolvida tendo como premissa a utilização de textos curtos, com abundância de rimas, de modo a cativar o leitor, integrando-o no ambiente popular que se vive num arraial. O texto desta narrativa é de teor não ficcional mas aborda uma linguagem, que propositadamente, leva a que pensemos que é uma história ficcional, de modo a contrastar com as referências tradicionais, dando uma nova abordagem e leveza a esta narrativa.

Na fase seguinte existiu um mapeamento e seleção de nove objetos que representassem a gastronomia, o folclore e o artesanato são eles: o bolo do caco, a espetada, o mechelote, o barrete de orelhas, a bota chã, a carapuça, o brinquinho, o ramo dos romeiros e a boneca de massa, estes foram então caracterizados de modo a que se tornassem personagens antropomórficas.

Esta estratégia surge de modo a promover um olhar distinto sobre a temática, e incide no facto destes objetos operarem enquanto narradores e personagens principais, fugindo assim à ideia de contador de histórias padronizada.

A partir da seleção dos intervenientes principais da história surge a necessidade de definir os personagens secundários como sendo os madeirenses, que se apresentam com a sua denominação vernacular de vilhões e vilhoas.

Ao introduzir os vilhões na narrativa proporcionamos uma maior envolvimento do leitor na história, uma vez que este se identifica com as características dos mesmos.

O facto destes vilhões serem denominados de gigantes, surge de uma tentativa de ironizar este povo ilhéu, uma vez que era assim que seriam vistos aos olhos dos objetos e é com o suspense desse mesmo facto que a narrativa textual se inicia, com o barrete de orelhas a abrir a cortina numa metáfora alusiva ao universo teatral e a afirmar que vai contar uma história de gigantes. Neste momento, que ocorre na página inicial do álbum, são apenas demonstrados pequenos pormenores da ação de modo a despertar o interesse e curiosidade do leitor.

A narrativa sucede-se e vamo-nos debruçando a cada dupla-página no universo e origens de cada um dos objetos selecionados.

O leitor através da compreensão do universo desses mesmos objetos é introduzido fazeadamente no ambiente de um arraial, visto que estes foram selecionados por terem sempre um papel ativo nestas festas, independentemente da zona onde estas se realizassem, apesar de alguns serem mais icónicos que outros.

No final do conto os objetos apelam à empatia do leitor, e à sua visita a um arraial, uma vez que o convidam indirectamente a voltar noutro dia. Surge como uma tentativa de prolongar a narrativa para além do álbum, suscitando a curiosidade no ambiente que é experienciado nestas festas e consciencializando o leitor para o facto desta ser a representação de uma delas, promovendo a descoberta das restantes.

Após a reflexão e investigação acima descrita, a narrativa original que irá pontuar o álbum resultou no que podemos verificar abaixo.

Esta é a história de uma festa de gigantes.  
Era uma festa!  
Mas esta tinha um nome diferente...  
Arraial! Cheia de tradições de antigamente  
que punham qualquer um contente.

Estes eram os gigantes,  
os vilhões e as vilhoas.  
Não confundir com vilões,  
porque eles até são boas pessoas.  
Afinal de contas criaram-nos  
só não se apercebiam,  
que nós, objetos,  
observávamos todas as suas festas.  
E aqui estamos para vos explicar esta história.

O brinquinho, a estrela.  
Guiava toda a dança.  
Apareceu não se sabe de onde,  
Para animar toda a festança.  
Tal não foi a popularidade  
deste senhor brinquinho que,  
independentemente da idade,  
Não se faz festa sem o seu dedinho.

Caminhando pelas serras do norte da ilha,  
aí vem o barrete de orelhas,  
o cabecilha.

Acompanha os gigantes  
na viagem até o arraial,  
e durante o seu dia a dia.  
Protegendo-os do frio  
que na montanha fazia.  
Puxam-se as orelhas para baixo,  
todo ele em lã de ovelha,  
mas que bem que sabia.

O senhor bota-chã vem agora  
E a menina carapuça de seguida  
Acompanham os gigantes  
numa marcha bem fluída.

Antigamente os vilhões e vilhoas  
Vestiam só de azul e preto,  
Entretanto com as modernices  
Preferiram algo mais fresco  
E mudaram os gostos das gentes, para este traje pitoresco.

Quando dançam os gigantes  
A menina carapuça salta.  
E por vezes em dias de festa,  
Com tiras de ouro ela se aperalta.

Desde pequenita sempre me usaram na cabeça  
E ao senhor bota chã nos pés.

Este, sempre moderno  
adquiriu uma faixa vermelha  
à medida que os tempos iam passando,  
dizem que para atrair as turistas.  
Eram só conquistas.

O chefe Bolo do Caco  
sempre cheio de farinha  
é o melhor chefe da ilha.  
Já está casado há anos com  
a senhora Espetada.  
Esta, sempre dotada,  
anda com uma bengala,

feita de pau de louro.  
Dizem que assim  
o casamento é duradouro.

Ambos têm sempre canto,  
Em todas as festas e arraiais.  
Acabam nos estômagos dos madeirenses  
E dão-lhes energia para festejarem mais.

A Dona Boneca de Massa  
e o Senhor Ramo de Romeiros  
eram feitos pelas mãos dos gigantes  
semanas antes da festa.  
O que ninguém conseguia  
Sem muito jeitinho de mãos  
e muito suor na testa.

Apanhavam boleia nos chapéus de palha  
dos gigantes enquanto estes bailavam.  
Ou por vezes viajavam  
consolando a restante família  
das saudades que tinham da ilha.

O taberneiro Mechelote fazia  
A melhor poncha da Madeira.  
Mexia os ingredientes com os seus oito dentes  
Tinha a receita já na algibeira.  
Servia tudo em copos, para adoçar o bico  
E para dar mais ritmo a quem ia ao bailarico.

Depois da poncha, o que viria?  
Cantar ao desafio, como manda a tradição.  
As verdades eram ditas,  
sempre em forma de canção.  
Até o sol raiar, ao som do acordeão  
resultava tudo num belo serão.

E assim acaba o arraial.  
Foi uma noite de euforia  
Os gigantes adoraram!  
O dançar, comer e a cantoria  
Mas vê lá, não fiques triste

Porque, além das memórias que construístes,  
Esta festa acaba hoje  
Mas há arraial outro dia!

### 3.3- Criação do storyboard

Nesta fase do projeto, existiu a particularidade de ser desenvolvido o storyboard a par da criação da narrativa textual, permitindo a realização atempada de ajustes em função às necessidades de cada spread.

O storyboard criado permitia uma maior visualização da narrativa, possibilitando uma perceção mais fiável do ritmo e sequência visual das páginas do projeto.

Numa determinada fase da conceção do storyboard, na conceção dos cenários e organização das ilustrações, foi decidida a paleta cromática a utilizar no álbum, estando esta baseada nas cinco cores presentes nas saias tradicionais do traje feminino madeirense: o vermelho, o azul, o amarelo, o branco e o verde. Estas surgem num tom saturado e vibrante de modo a tornar o álbum mais apelativo, respeitando ainda assim o seu cariz tradicional.

As páginas foram então trabalhadas, baseando-se num encadeamento entre estas cores permitindo assim a quebra do ritmo sequencial entre os spreads.

A cor assume-se então neste projeto enquanto elemento fulcral à ênfase da história criada, uma vez que as mudanças cromáticas repentinas, como acima referido, ajudam o leitor a perceber indiretamente, as mudanças no teor da narrativa, bem como as distintas fases de apresentação das personagens/objetos.

No que concerne à composição das ilustrações na página, segundo a categorização de Linden (2011) podemos definir as ilustrações deste projeto enquanto imagens sequenciais (uma vez que estas se relacionam sequencialmente na página dupla e o seu sentido surge do encadeamento das mesmas) e imagens associadas (estas são inversas às imagens isoladas encontrando-se justapostas e articuladas na página dupla. As imagens associadas são ligadas, por uma continuidade plástica ou semântica, podendo apresentar uma coerência interna, sendo importante o texto para conduzir o discurso e elucidar acerca do significado das imagens). Existem momentos pontuais no texto em que as ilustrações se inserem em molduras bem definidas, de maneira a isolar certos momentos, enfatizando a sua importância na construção narrativa.

Relativamente à relação formal entre texto e imagem na dupla-página, podemos caracterizá-los enquanto relação por associação, uma vez que a divisão das páginas não separa o texto da imagem, esta pode ocupar toda a página individual ou dupla e o texto se inserir num espaço sem informação, permitindo assim uma leitura mais dinâmica.

“As imagens sempre retratam algo e, conseqüentemente, adicionam mais ao que sabemos sobre eventos que estão sendo descritos. Num história contada apenas em palavras,



todas as ações descritas são de igual significado como parte do todo, mas uma série de imagens que interrompem um texto nos obrigam a prestar atenção especial a alguns momentos particulares de toda a ação e isso afeta profundamente, tanto o significado como o ritmo das histórias de livros ilustrados.”(NODELMAN,1988:255). Como tal apresento abaixo o storyboard final, produzido com o objectivo de compreender as interações possíveis neste artefacto.



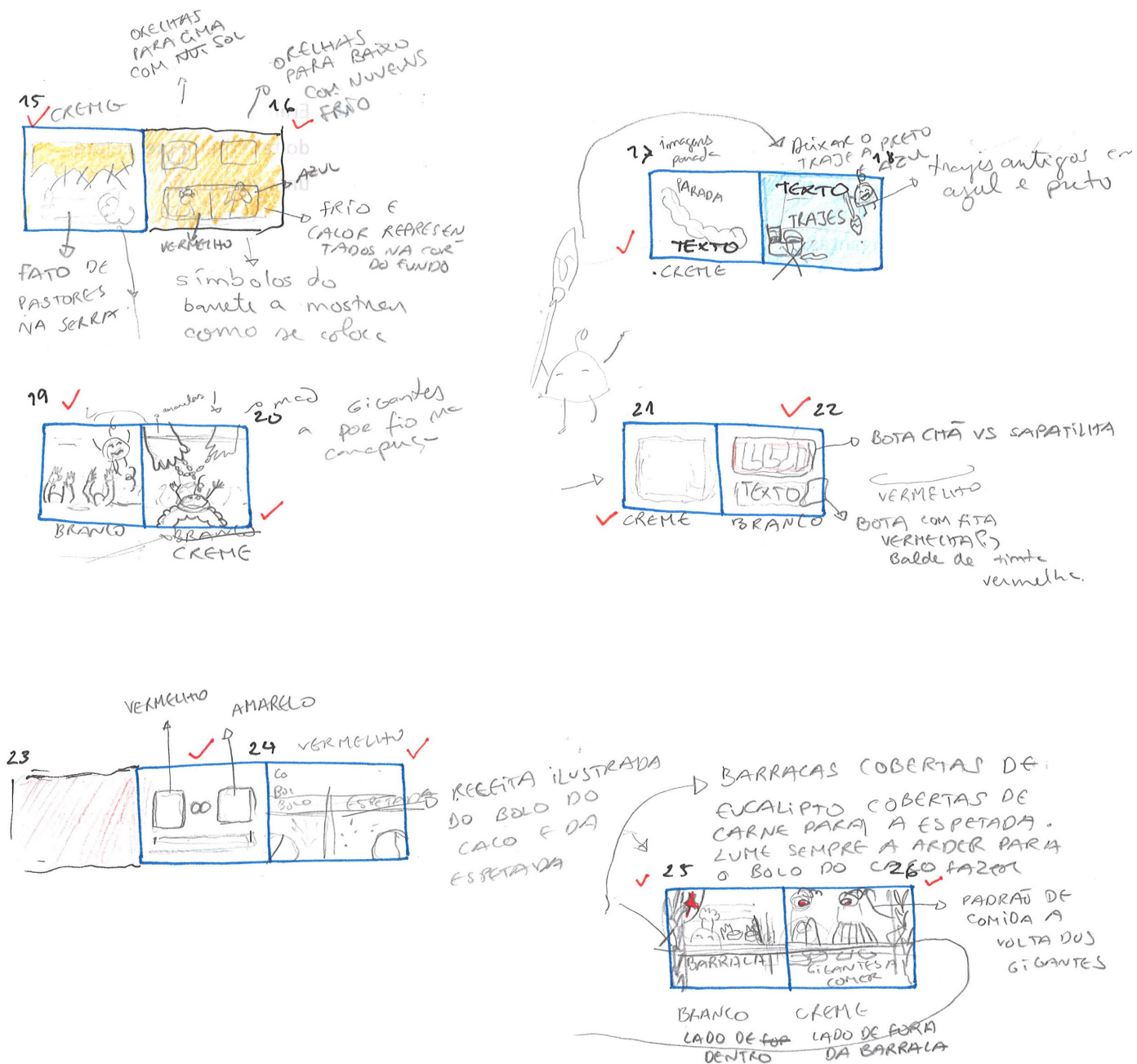


Fig.34- Storyboard parte 2

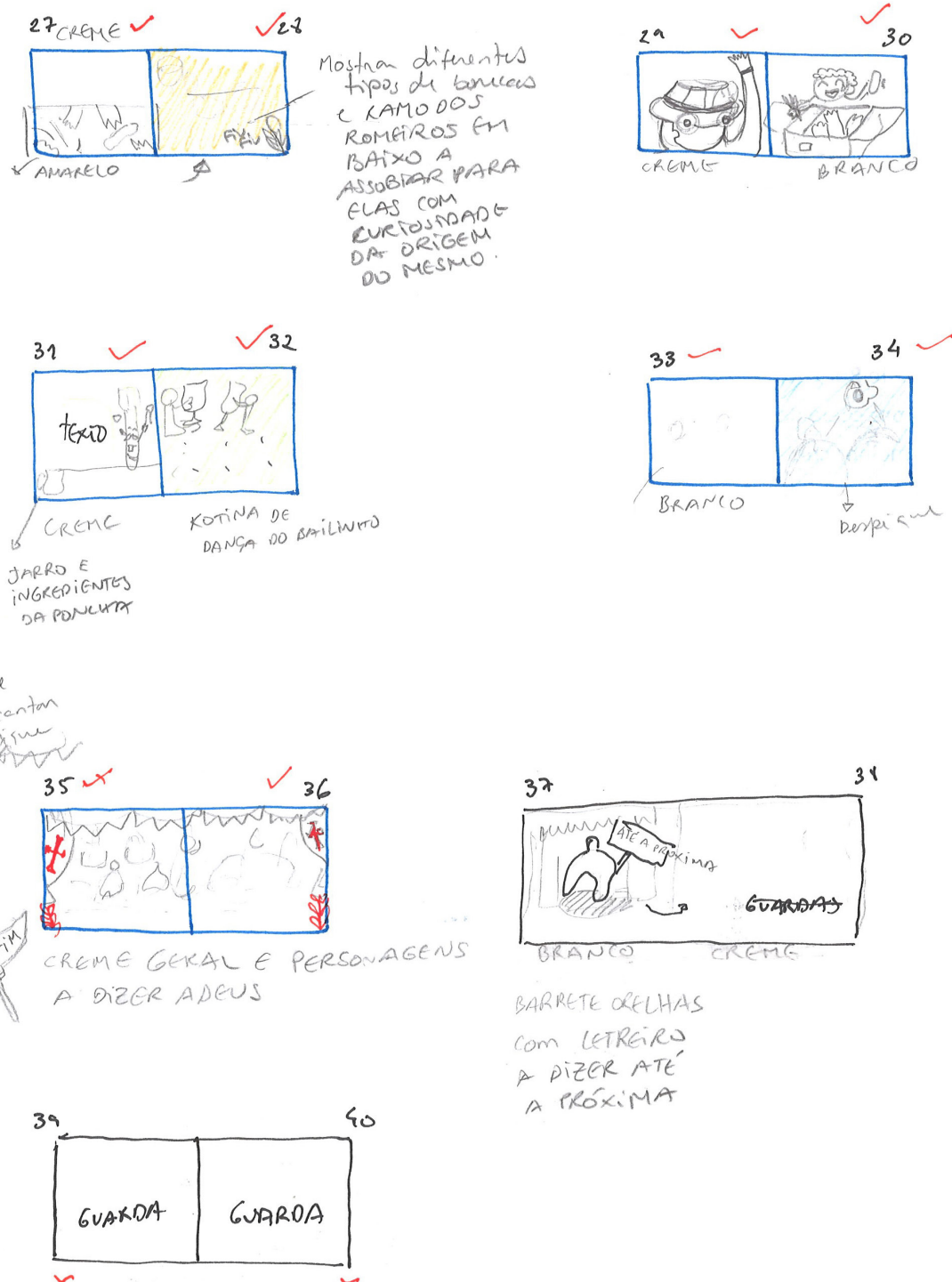


Fig.35- Storyboard parte 3

### 3.5- Ilustrações, da realidade ao desenho

“A ambientação da história pode acontecer de diversas maneiras: através de um cenário visual complexo ou da inexistência dele, através do espaço compositivo da página, de sua relação com o texto e das suas combinações. Nem sempre é o cenário que carrega as informações características da ambientação. Estas podem estar presentes nas personagens e em seus trajes, ou em objetos presentes nas ilustrações, inclusive nas suas cores, formas e posições. É comum que alguns álbuns ilustrados infantis possuam espaços negativos ou áreas vazias ao redor de personagens e objetos, com a finalidade de concentrar o leitor na situação apresentada ou mesmo refletir o conhecimento de mundo limitado da criança.”(LEROY, 2017: 37)

Uma das principais preocupações e desafios no que toca à criação das ilustrações para este projeto, foi a decisão sobre o rigor a ter, relativamente à representação das diferentes personagens que intervêm na história, não sendo necessária uma representação científica dos mesmos, dado o objetivo do álbum, era ainda assim pertinente uma alusão clara aos objetos e ao povo representado.

Como tal, promoveu-se uma representação antropomórfica simplificada, dos elementos que descreviam a tradição madeirense, tendo como base fotografias, visitas de campo e material gráfico realizados por diversos autores e com diversas finalidades.

Contudo, esta preocupação com uma representação rigorosa desta realidade, não se sobrepõe ao lado expressivo e criativo das ilustrações, uma vez que esta abordagem faz com que os eventuais leitores, identifiquem com relativa facilidade estas personagens simplificadas que lhes são apresentadas, remetendo-os para a exploração deste universo e das suas diversas particularidades através da humanização das suas características em ações que se desenrolam ao longo da narrativa.

Relativamente à técnica utilizada para a realização das ilustrações, existiu um período de exploração no sentido de averiguar qual o material que melhor representaria a vivacidade da ilha, optou-se por realizar as ilustrações a lápis, colorindo-as à posteriori utilizando o guache, finalizando-as com o recurso à tinta-da-china preta, conseguindo assim enfatizar o contraste entre os vibrantes planos de cor.

No que respeita aos cenários, estes mantiveram-se apenas sugestivos, não sendo excessivamente detalhados, uma vez que tendo em conta o objetivo desta obra, a focalização do olhar do leitor deverá recair sobre os objetos e a compreensão das origens dos mesmos. Porém, ressalve-se as páginas três e quatro, onde existe um cenário detalhado, com o propósito de situar o leitor na realidade espacial de um arraial.

#### 3.5.1- Caracterização das personagens

Face ao desafio de caracterizar estes objetos graficamente, investiguei no sentido de verificar qual o carácter histórico que os define e qual o modo de transparecer o carácter de uma personagem que vive todo o seu dia a dia naquele álbum em festa.

O conceito de personagem antropomórfica pareceu pertinente enquanto forma de resolver o problema da ilustração, uma vez que conta uma narrativa sobre a tradição utilizando o ponto de vista dos objetos e das suas ações que são inspiradas na sua realidade histórica, ou seja, uma realidade não ficcional é assim representada utilizando estratégias de narrativas ficcionais.

Esta estratégia permite que exista um envolvimento, mais lúdico e empático do leitor com a temática, fomentando um interesse do mesmo em criar diálogo à posteriori sobre a tradição e sobre estas personagens que a representam.

É através da transformação destes objetos em personagens com atributos humanizados, que desafiamos o interesse do leitor na descoberta do quotidiano dos mesmos, o objetivo principal era o de que estas transparecessem um carácter *naïf* e humorístico, mas que fosse de fácil associação com os objetos reais.

### 3.5.2- Construção das Personagens

Com esta análise ilustrada pretendo demonstrar o processo de antropoformização que os objectos sofreram até surgirem enquanto personagens desta obra, aqui estão apresentados, alguns esboços que levaram à caracterização das mesmas, o processo parte da análise do objecto e de fotografar o mesmo, realizando esboços iniciais formais, adaptando a suas origens e características, através de uma representação simbólica.



*Fig.36- Estudo para a personagem Carapuça*

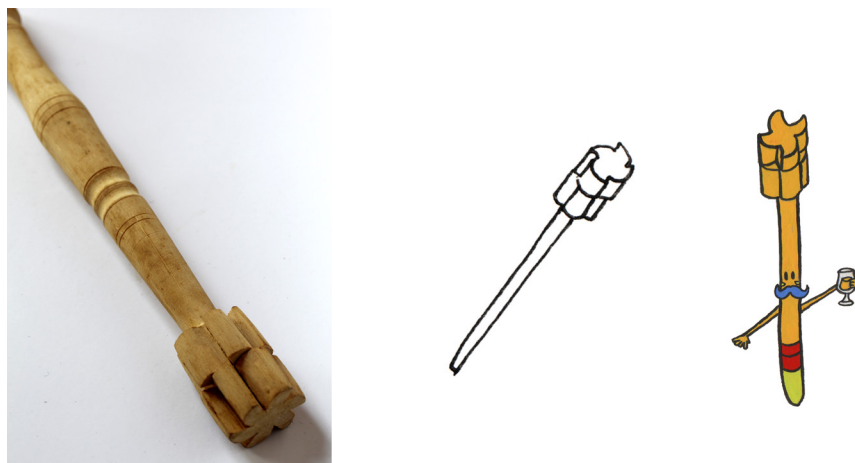


*Fig.37- Estudo para o personagem Bota Chã*





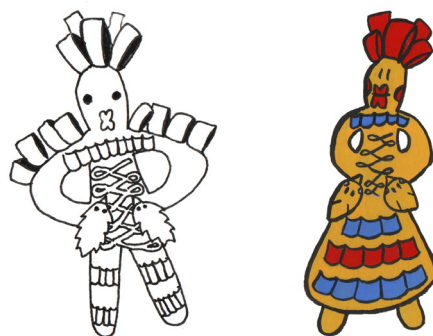
*Fig.38- Estudo para o personagem Barrete de Orelhas*



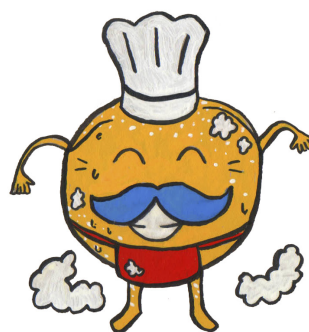
*Fig.39- Estudo para o personagem Mechelote*



*Fig.40- Estudo para o personagem Ramo de Romeiros*



*Fig.41- Estudo para a personagem Boneca de Massa*



*Fig.42- Estudo para o personagem Bolo do Caco*



*Fig.43- Estudo para a personagem Espetada*

### 3.6- Design do livro

#### 3.6.1- Formato

As decisões relativamente ao produção deste álbum iniciaram-se com a escolha do formato, que foi pensado de forma a possibilitar um manuseamento confortável e apelativo por parte do leitor.

A escolha do formato quadrado 20x20 cm justifica-se pela versatilidade que este permite e pelo facto de editoras de referência, neste caso o Planeta Tangerina, o utilizarem na conceção de alguns dos seus álbuns.

As diversas experiências realizadas no âmbito deste ciclo de estudo, levaram-me a concluir que este formato possibilita a criação de um álbum dinâmico, evitando a utilização de outras técnicas de produção gráfica que tornam os custos de produção avultados.

“A junção da página da esquerda e da direita é cada vez mais recorrente no álbum-ilustrado contemporâneo, uma dimensão que duplica, possibilitando à ilustração expandir-se em toda a sua plenitude ao ponto de a ocupar na sua totalidade, e é utilizada na construção de cenários complexos ou panorâmicos” (SANTOS,2015:118)

A partir deste momento desenvolveu-se o acima referido storyboard e foram realizadas experiências de modo a testar a dinâmica que este formato possibilita à organização de texto e imagem, pensando cada dupla-página como um todo, evitando que se focalizasse o olhar do leitor numa só página. Propõem-se, assim, uma leitura que apesar de sequencial se torna panorâmica quando analisados os spreads. Promovendo deste modo uma leitura horizontal, mais recorrentes nos álbuns ilustrados permitindo uma composição semelhante a um palco de teatro ou cinema, uma vez que o formato quadrado, ao ser aberto torna-se numa panorâmica horizontal.

#### 3.6.2- Tipografia

No que toca à escolha da tipografia que acompanha as ilustrações, recorreu-se à utilização de um tipo de letra não serifado, realizado por Łukasz Dziedzic, denominado de Lato, uma vez que esta, sendo neutra, não retira o protagonismo às ilustrações, contribuindo para um spread equilibrado, utilizou-se a versão em *bold* por achar que este se relacionava melhor com o contorno demarcado das ilustrações.

O texto é dividido em pequenos blocos, que se distribuem harmoniosamente pelas páginas. Os espaços destinados às ilustrações e ao texto não correspondem a uma grelha estrutural rígida, sendo o seu arranjo definido com base numa busca de equilíbrio visual entre ambos.

Apesar de existirem situações pontuadas por apontamentos caligráficos, de modo a enfatizar certos momentos da narrativa, a escolha de uma fonte principal tipográfica justifica-se, uma vez que facilita a possível tradução futura do álbum noutras línguas. Essa

característica torna-se pertinente uma vez que o objetivo principal do álbum é a difusão da tradição madeirense, existindo o interesse que este surja traduzido noutras línguas.

### 3.6.3- O Peritexto (Capa, contra-capas e guardas)

“A capa é, acima de tudo, o primeiro contacto com o livro, seja ele um álbum ilustrado ou não. No caso de um álbum ilustrado, ela pode funcionar como uma janela para o interior do livro e oferecer uma amostra da história que virá.” (LEROY, 2017:17)

Na fase de decisão do que constaria na capa e contra-capas deste álbum, resolveu-se dar preferência ao vermelho, uma vez que é a cor mais presente nos trajes regionais actuais e pelo seu carácter vibrante, que melhor caracterizava as gentes.

A presença do vilhão e vilhoa ilustrados dos ombros para baixo, surge de modo a enfatizar o facto destes serem gigantes e assim dar uma leve alusão à história contada no interior.

A escolha do amarelo que representa o chão, deve-se a uma estratégia gráfica com o objetivo de realçar o contraste com o título a preto, direccionando o olhar do leitor.

A tipografia seleccionada para o título foi caligráfica de modo a criar uma conexão entre o carácter orgânico do livro e a ilustração presente na capa.

Na contra-capas estão representados, a sair do arraial, os objetos que seriam utilizados enquanto souvenir, ou seja, os que acompanhavam os vilhões no regresso a casa ou viajavam para consolar os parentes emigrantes, assim se justifica a mala de viagem que é representada e o apontamento textual que a mesma apresenta, escrito em Inglês, que os identifica enquanto objetos da Madeira; surge a par com a capa enquanto antevisão da história e numa tentativa de realçar o facto destes serem as recordações com que a população fica no final da festa.

“Algumas páginas de guarda decorativas trazem motivos que se repetem. Lembram o papel de parede, com o qual a página de guarda tem uma ligação histórica, já que até o século XVIII ambos eram fabricados pelos *dominotiers*, como eram chamados os fabricantes de papéis marmorizados.”(LINDEN,2011:59)

Como tal, nas guardas surgem representadas as personagens consideradas principais, a contorno vermelho apenas, mantendo uma harmonia gráfica com a capa e apresentando as personagens, na forma de um padrão reforçando a ideia das multidões que convivem nestes arraiais e o seu ambiente festivo.

## 4- Conceção do álbum-ilustrado

No que toca à produção gráfica deste álbum, as escolhas recaem sobre o material que permitiria um manusear fácil e que não fosse frágil, uma vez que iria também ser lido por um público infantil, necessitando de ter durabilidade .

Face à construção do artefacto final deste projecto, optámos então por uma maquetização do mesmo, que fosse o mais aproximada ao que seria o objectivo caso este seja produzido com uma maior tiragem.

Assim sendo e indo em conta à produção normalmente associada a este género de artefactos, esta obra foi impressa digitalmente, em papel IOR de 120 gr., com o formato 20x20 e por sua vez cozida em cadernos e colada em capa dura 180 gr..

## 5- O artefacto final

Voltando a olhar para as ilustrações produzidas e após a sua digitalização e edição, afim de conseguir preservar o melhor possível a saturação cromática que se perde na impressão digital, procedeu-se à produção deste álbum cujo resultado final é aqui exaustivamente fotografado de forma a possibilitar a compreensão do processo realizado e a sua conclusão.



### 5.1-Demonstração do artefacto final



Fig.44- Capa do artefacto



Fig.45- Contra-capa do artefacto



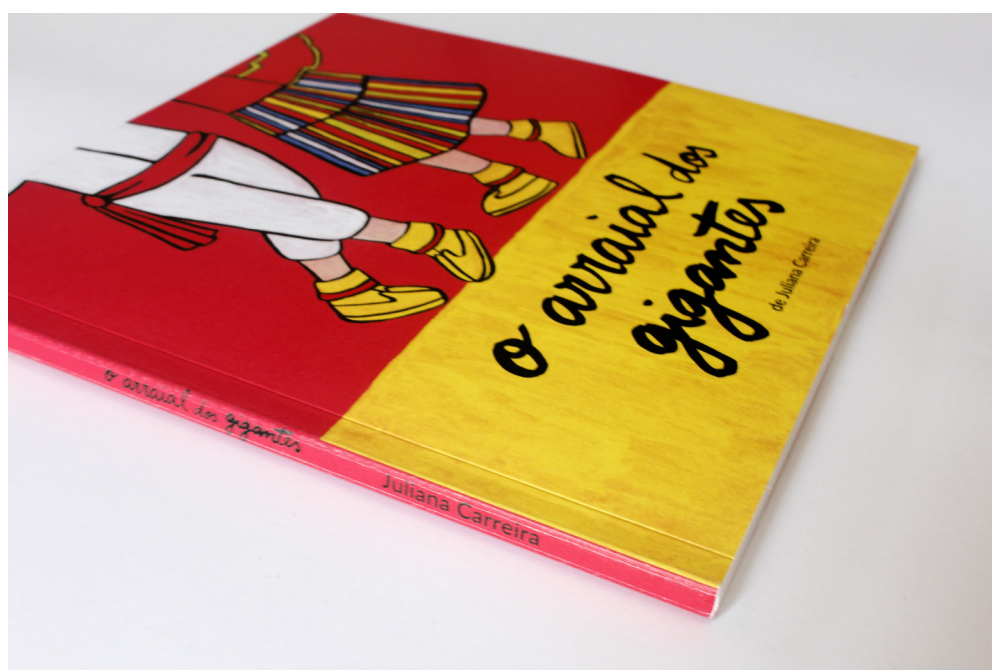


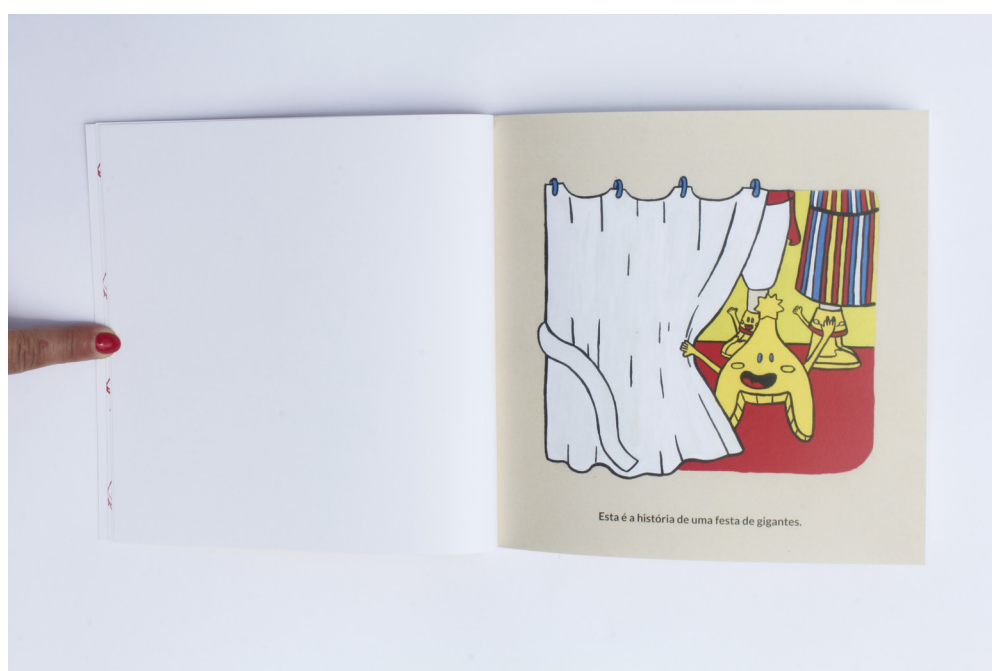
Fig.46- Pormenor da Lombada



*Fig.47- Guardas*



Fig.48- Folha de rosto



*Fig.49- Primeira página da narrativa*



*Fig.50-Apresentação do arraial*





*Fig.51-Apresentação das personagens*



*Fig.52- Spread representativo do brinquinho*



Fig.53- Spread representativo do barrete de orelhas



Fig.54- Representação da carapuça, da boneca e dos trajes antigos



Fig.55- Spread representativo da carapuça



Fig.56- Spread representativo da carapuça e da bota chã





Fig.57- Spread representativo do Bolo do Caco , da Espetada e das receitas de ambos



*Fig.58- Spread alusivo à função do Bolo do Caco e da Espetada*



*Fig.59- Spread representativo da Boneca de Massa, do Ramo dos Romeiros*



Fig. 60- Spread alusivo à função deste artesanato num arraial



Fig.61- Spread representativo do mechelote e da poncha e seus ingredientes





*Fig.62- Spread representativo do despique*




*Fig. 63- Spread representativo do fim da narrativa*



*Fig. 64- Apontamento final do álbum ilustrado*



*Fig.65- Guardas*



### III- Considerações finais

Ao longo deste relatório existiu oportunidade de refletir sobre o álbum-ilustrado e sobre a interação necessária a ter entre imagem, texto e suporte, de modo a que este cumpra a função pretendida na sua conceção.

A pesquisa efetuada sobre as características que um álbum tem de ter de modo a apelar a um público intergeracional, e a análise do conceito de narrativas não ficcionais, permitiram-nos um maior entendimento sobre os passos presentes na construção de um álbum com essas características, construindo um artefacto que espelha algumas das tradições madeirenses. A utilização da antropomorfologia, na construção das personagens, permitiu-nos a construção de uma abordagem à narrativa textual e visual, em torno de uma história antiga, demonstrando detalhes de uma realidade passada, porém tornando-a mais lúdica e menos exaustiva.

A investigação desenvolvida permite-nos um maior entendimento sobre as ferramentas do design que são utilizadas, de modo a tornar as narrativas mais estimulantes para todos, permitindo assim o aparecimento de soluções diferenciadas para este projeto e para projetos futuros.

Acima de tudo a conceção desde raiz do projeto revelou-se um processo de desafios, que muitas vezes foram resolvidos tendo em conta processos intuitivos, mas que levaram ao conhecimento e à aplicação da teoria na parte prática.

Face aos objetivos pessoais na realização deste artefacto, a transmissão lúdica das tradições do meu local de origem, acredito que estes tenham sido cumpridos. Existem várias narrativas simbólicas, pormenores apelativos tanto para quem já está em contacto com esta realidade como também para quem a quer conhecer. As pessoas que tiveram em contato com o projeto riem, identificam-se com estas personagens, independentemente da faixa etária e o principal objetivo deste artefacto é esse, tocar as pessoas. Um dos objetivos de um ilustrador é o de conhecer as estratégias existentes de modo a transmitir uma mensagem da maneira mais interessante e se a autora consegue criar empatia com o trabalho realizado, sente que este dever está cumprido, independentemente dos constrangimentos técnicos que existiram.

### Perspetivas futuras

No que diz respeito a desenvolvimentos futuros, com a conclusão deste projeto seria de elevado interesse avaliar a sua receção no mercado e o grau de interesse manifestado pelos leitores, uma vez que finalizando uma obra existe uma necessidade que esta seja valorizada, aceite e neste caso específico que a tradição espelhada se transmita. Tal facto será possível caso este projeto se materialize, fazendo parte dos recursos disponíveis para



sensibilização da população em geral. Como tal, existirão tentativas de modo a levar esta maquete ao mecanismo que irá apoiar a sua edição e difusão, possivelmente a Secretaria Regional do Turismo e Cultura.

Concluindo, quando estamos perante a conceção de um projeto, abrem-se novas perspectivas e descobrem-se diferentes soluções que poderão ser pontos de partida para novos livros. Somos um país carregado de tradições à espera de uma nova voz, existe uma necessidade de renovar o nosso tecido cultural de maneira a que estas mensagens sejam ouvidas e refletidas.

A verdade é que existem muitas mais histórias para contar.

## Bibliografia

Arizpe, Evelyn- Children reading picturebooks : interpreting visual texts. 2nd ed . Oxon : Routledge, 2016. ISBN 978-1-138-01408-4

Beckett, Sandra L.- Crossover picturebooks : a genre for all ages. London : Routledge, 2012. (Children's literature and culture). ISBN 978-041573-037-2

Camacho, José- Idiofones populares da Madeira. Revista Xarabanda, n.º2 (1992), p.36-40

Câmara, Teresa Brazão- Bonecos comestíveis de “Maçapão”. Revista Atlântico, n.º7 (1986), p.218-226

CONFIA. Conferência Internacional em Ilustração e Animação 3ª Braga - CONFIA : Conferência Internacional em Ilustração e Animação. [Barcelos?] : IPCA - Instituto Politécnico do Cávado e do Ave/CONFIA, 2015. ISBN 978-989-98241-9-5

CONFIA. Conferência Internacional em Ilustração e Animação 4ª Braga - CONFIA : 4th International Conference in Illustration and Animation. Barcelos : IPCA - Instituto Politécnico do Cávado e do Ave/CONFIA, 2016. ISBN 978-989-99465-5-2

Fernandes, Danilo- “O traje tradicional da madeira” de Carlos Santos. Revista Xarabanda, Número especial (1993), p.5-6

Fernandes, Danilo- O baile das romarias. Revista Xarabanda, n.º16 (2005), p. 31-34

Fernandes, Danilo- Os trajes do século XVIII e as suas influências nos séculos posteriores. Revista Xarabanda, n.º7 (1995), p.35-39

Fernandes, Danilo- Botas regionais. Revista Folclore, n.º17 (2007), p.28

Gonçalves, Luísa- 400 Anos de Tradição. ”Botas de vilão” ainda calçam. Revista Xarabanda, n.º3 (1993), p.22-25

Linden, Sophie Van der (2011) - Para ler o álbum ilustrado. São Paulo: Cosac Naif, 2011. ISBN 978-8575039373

Male, Alan - Illustration : a theoretical and contextual perspective. Lausanne : Ava Book,

2007. ISBN 978-2-940373-51-2

Marcus, L.S. (2012). Show me a story! Why Picturebooks Matter: Conversations with 21 of the World's Most Celebrated Illustrators. Candlewick: Somerville

Moreira, Laura Maria Albuquerque Simões - No Carvalho do Gerês : a importância da ilustração e do objecto gráfico como instrumentos potenciadores da narrativa no livro ilustrado para crianças. Porto : FBAUP, 2012

Nikolajeva, Maria - How picturebooks work. New York : Routledge, 2001. (Children's literature and culture). ISBN 0-415-97968-4

Nóbrega, Maria Augusta Correia-Tradições Madeirenses Volume 1 O Traje Regional achegas para a sua divulgação. Camacha: Da autora, 1999. ISBN: 972-98300-0-2

Nóbrega, Maria Augusta Correia-Tradições Madeirenses Volume 2 Adereços achegas para a sua divulgação. Camacha: Da autora, 2000. ISBN: 972-8246-47-1

Nóbrega, Maria Augusta Correia- Raminhos das Romarias. Revista Folclore, n.º11 (2001), p.27

Nodelman, Perry - Words about pictures : the narrative art of children's picture books. Athens : University of Georgia Press, 1988. ISBN 0-8203-1271-1

Pereira, Eduardo C.N. - Ilhas de Zargo Volume 2. Funchal: Câmara Municipal do Funchal, 1989. DL. 28568/89

Postmodern picturebooks : play, parody, and self-referentiality. New York : Routledge, 2008. (Routledge research in education). ISBN 978-0-415-54305-7

Ramos, Ana Margarida (2010) - Literatura para a infância e ilustração: Leituras em diálogo. Porto: Tropelias e Companhia. ISBN: 978-9899625686

Salisbury, Martin - Children's picturebooks : the art of visual storytelling. London : Laurence King Publishing, 2012. ISBN 978-1-85669-738-5

Salisbury, Martin - Play pen : new children's book illustration. London : Laurence King Publishing, 2007. ISBN 978-1-85669-524-4

Santos, Rui Paulo Vitorino dos - O influxo da mudança no álbum ilustrado : a influência da gramática digital. Porto : FBAUP, 2015

Saraiva, José Manuel Pinto - O Álbum narrativo em Portugal na passagem do século XX

para o século XXI : um estudo sobre a relação entre a ilustração e o leitor-modelo. Porto : FBAUP, 2013

Silva, Júlio Fernando Dolbeth e Costa Henriques da - Convergências entre ilustração contemporânea em Portugal e património popular português : a ilustração contemporânea de autoedição em Portugal como potenciadora de relações entre as narrativas quotidianas individuais e as narrativas socioculturais de referência colectiva. Porto : FBAUP, 2014

SIPE, L. e Pantaleo, S. (2008). Introduction: Postmodernism and picturebooks. In L. Sipe. e S. Pantaleo (Eds.), Postmodern picturebooks: play parody, and selfreferentiality (pp. 1-8). New York: Routledge.

Vasconcelos, Agostinho-O mechelote. Revista Xarabanda, n.º9 (1996), p.28-29

Tremura, Fátima- A bota chã. Revista Folclore, n.º17 (2007), p.21





## Outras referências visuais

Aqui apresentamos o resultado da recolha de material gráfico no universo da filatelia, com o objetivo de analisar as diferentes representações existentes sobre a temática, verifica-se um maior interesse no povo enquanto principal retratado.

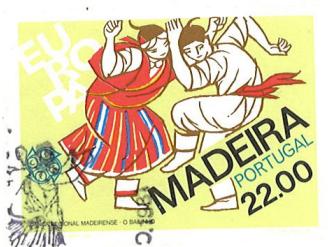


Fig.66- Autor Desconhecido, Série Europa CEPT, O bailinho, 1981



Fig.67- Autor Desconhecido, National Customs, brinco, 1982



Fig.68- Autor desconhecido, National Customs, brinco, 1982



Fig.69- Autor desconhecido, Série Europa CEPT, O ano europeu da música, 1985



Fig.70- Autor desconhecido, Europa Stamps, festivals and national celebrations, 1998



Fig.71- Autor desconhecido, bordadeira, 1968



Fig.71- Vítor Santos, Tradições madeirenses, 2001

